

PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS
Nº 275
HOBBY CONSOLAS
SUPER MARIO KART
RETRO
MIDWAY
25 AÑOS DE GAME BOY
Repasamos la historia de la portátil de Nintendo
THE EVIL WITHIN
¡YA LO HEMOS PROBADO!
El juego que te hará temblar
WOLFENSTEIN
THE NEW DER
LO ANALIZAMOS Y TE CONTAMOS COMO SE CREÓ EL CLÁSICO ORIGINAL
THE WITCHER 3
EL RPG QUE QUIERE SER EL MEJOR JUEGO NEXT GEN
SUNSET OVERDRIVE
LA EXCLU A MÁS FRESCA DE XBOX ONE
+
Mario Kart 8
Call of Duty Advanced Warfare
e Piece Unlimited World Red
Sniper Elite III
Grid Autosport
Tomodachi Life
Murdered Soul Suspect

GREEN COAST®



EDITORIAL

BIENVENIDOS



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



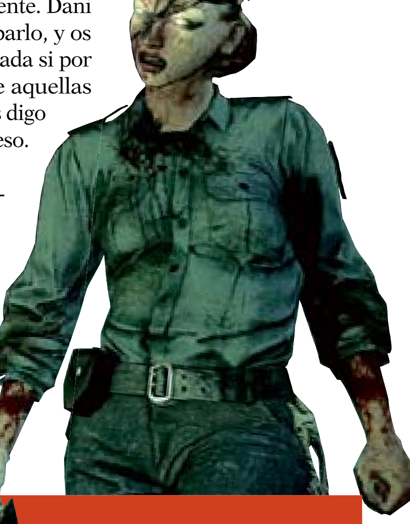
ja a @axe spr nger.es
@javi_abad_HC

Queridos sufridores...

No me considero una persona miedosa, pero reconozco que mi concepto del disfrute no pasa por que me metan sustos ni me pongan en situaciones de angustia. Esa parte de mi "ocio" ya la tengo cubierta con cosas como el recibo de la luz o de la hipoteca (ejem). Ahora bien, eso no quita para que sea consciente de que muchos aficionados a los videojuegos llevan años suspirando por un título que les devuelva las sensaciones de miedo, pánico, terror, canguelo, tembleque... en fin, que les haga disfrutar mientras juegan de noche, con la luz apagada y el volumen de la tele al máximo.

The Evil Within es la gran esperanza de todos esos fans del terror. No me extraña que una comunidad que se ha llevado tantas decepciones en los últimos años esté pendiente de un juego que lleva la firma de Shinji Mikami, el creador de *Resident Evi* , y que se declara dispuesto a volver a los orígenes de un género que ha "degenerado" inexplicablemente. Dani Quesada viajó a Londres para probarlo, y os cuenta en nuestro reportaje de portada si por fin tenemos un digno heredero de aquellas aventuras tan aterradoras. Yo sólo os digo que estaba bastante pálido a su regreso.

Como sois gente observadora, habréis visto que este mes regalamos un suplemento sobre los 30 juegos más influyentes de la historia. Es una iniciativa que ponemos en marcha con mucha ilusión y la intención de repetirla en los próximos meses con temas tan interesantes o más que este. ¡Espero que lo disfrutéis!



SÍGUENOS EN:



www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas

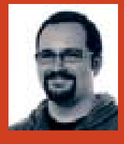


plus.google.com/+HobbyConsolasOficial



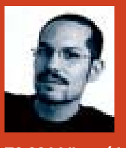
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Rendimos homenaje a Game Boy. La venerable consola de Nintendo ha cumplido 25 años y repasamos toda su trayectoria... sin la cual, el juego portátil tal y como lo conocemos hoy en día (desde 3DS a Vita pasando por los Smartphones y tablets) quizá nunca hubiera llegado a existir. Toda una leyenda viva.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

E3 2014 "en vídeo y en directo". Cuando leáis estas líneas, estaremos en Los Angeles cubriendo el E3. El mes que viene podréis leerlo todo con detalle en la revista, pero si queréis verlo en vídeo, según vayan produciéndose los anuncios, conectaos ya mismo a **www.hobbyconsolas.com** y a disfrutar.

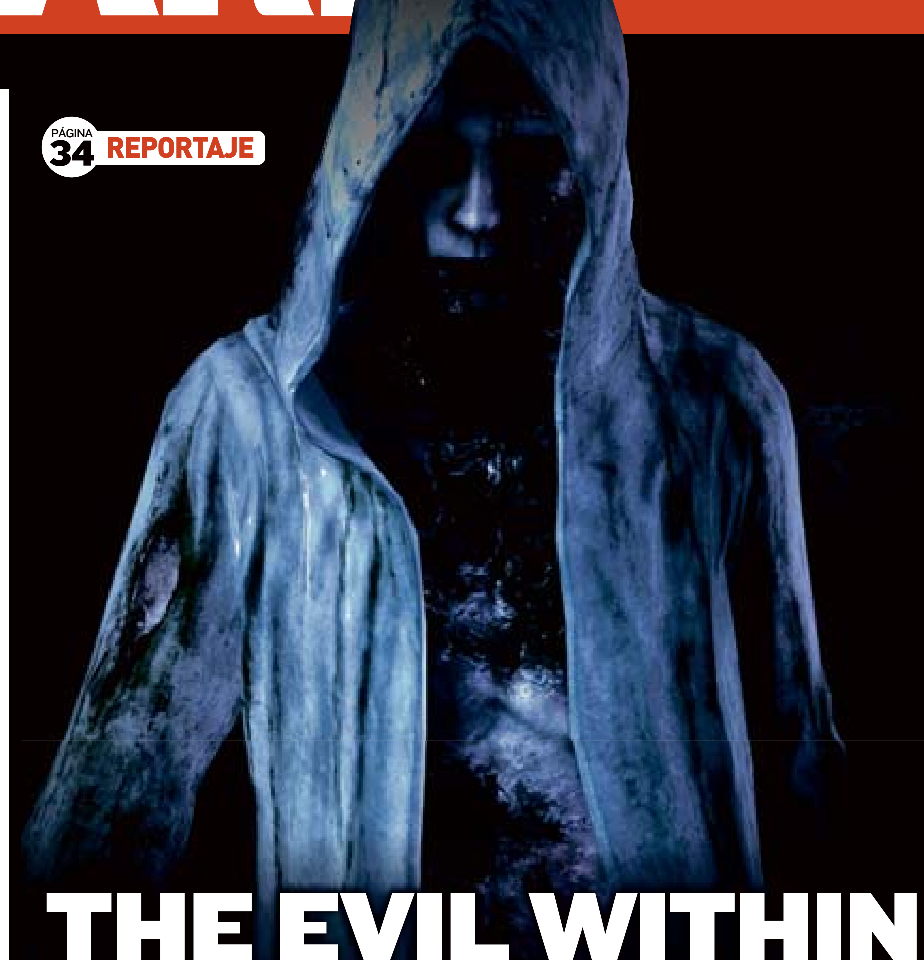


DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

La belleza está en el interior. Este mes analizamos *Mario Kart 8* y presentamos *The Evil Within*, dos juegos que distan bastante de romper moldes en materia gráfica. Sin embargo, son de lo mejor del mes, por esa "minucia" que se nos olvida entre tanto 1080p y frame por segundo: son endiabladamente divertidos.



CONTENIDOS DEL Nº 275



THE EVIL WITHIN

Os contamos nuestras primeras impresiones tras disfrutar (y sufrir) con el esperado regreso del terror "de verdad".



WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

El mito de los shooters regresa con ideas renovadas

PÁGINA 60 NOVEDAD

MARIO KART 8

El rey de los arcades de karts regresa para revalidar su título en la nueva generación de Nintendo... ¿lo conseguirá?

PÁGINA 80 REPORTAJE

GAME BOY CUMPLE 25 AÑOS

Repasamos toda la historia de la mítica portátil de Nintendo



PÁGINA 46 REPORTAJE

THE WITCHER 3 WILD HUNT

Nuevos datos sobre el esperado y prometedor RPG de la "next gen".



PÁGINA 42 REPORTAJE

SUNSET OVERDRIVE

Viajamos a California para probar de primera mano lo nuevo de los creadores de *Ratchet & Clank* y *Resistance*...



Suscríbete a



12 números + Ear Force PX22 de Turtle Beach

Sumérgete de lleno y céntrate en tu objetivo con los Ear Force PX22. Como auriculares oficiales de la Major League Gaming, estos auriculares amplificados revolucionarán tu juego con el impresionante sonido y la comodidad que aporta Turtle Beach durante largas horas de juego. Además, funcionan con prácticamente todos los dispositivos: ¡PlayStation 3 ™ y Xbox 360®, PC y Mac®, PS Vita™, tabletas y más!
Es la hora de jugar con el mismo equipo con el que compiten los profesionales.
Óyelo todo. ¡Serás invencible!.

Suscribirse a Hobby Consolas solo tiene ventajas



Mejor precio garantizado



Entrega a domicilio



Gratis la edición digital



Entrega garantizada



Promociones exclusivas

Hobby Consolas















12 números + 8 DVD Dragon Ball Z

32€ (gastos de envío incluidos)

- Nuevo Master Digital Remasterizado.
- Formato de Pantalla 4/3.
- Edición Integra y sin censura.
- Español, Japonés, Gallego, Euskera, Catalán Dolby Digital 2.0
- Subtítulos en Español.
- Ficha técnica y ficha artística.
- Clip nueva edición remasterizada.
- Edición formato "slim box" con carátulas impresas a doble cara con la guía de episoidos de la saga.

Más info: www.selecta-vision.com/Tienda/Dragon-Ball

12 números + SUPERDESCUENTO



Cada ejemplar te sale a 2.33 €. Te ahorras un 20% sobre el PVP de portada

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso



¿ASÍ SERÍA ELLIE DE MAYOR?

The Last of Us ha marcado tanto a los jugadores, que muchos desean que haya una segunda parte. Con esa idea en la cabeza, el artista Marek Okon mostró esta imagen de una Ellie con unos años más. Los rumores estallaron en Internet acerca de la confirmación de la secuela, pero Okon dijo que no había sido más que una broma. Ahora, la imagen mola, ¿eh?

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Ha habido polémicas varias estos días por el ciberespacio. Que si acusaciones de plagio, que si discriminación... Pero también hay hueco para mirar al pasado y quizá, solo quizá, hacia el futuro. Bienvenidos al rincón curioso de las noticias.

ARQUEOLOGÍA DEL VIDEOJUEGO

Hace unas semanas, Microsoft y las productoras LightBox Interactive y Fuel Entertainment llevaron a cabo una excavación en el desierto de Alamogordo para recuperar los cartuchos de ET que, supuestamente, Atari enterró allí en los años 80 tras el fracaso comercial del juego. El "hallazgo" se usará para un documental que repasará la crisis del videojuego de 1983. Por fin ET podrá irse a su casa...









LA POLÉMICA GAY EN TOMODACHI LIFE

Os habréis enterado, todos los medios se hicieron eco del tema hace unos días. El próximo *Tomodachi Life* de 3DS mostraba en sus primeros vídeos algunas escenas románticas entre un chico... y un chico. Después, Nintendo dijo que era un bug y que lo habían solucionado. No era posible organizar parejas homosexuales en el juego. Pero claro, a los colectivos gays no les ha hecho ni pizca de gracia y acusan al juego de discriminatorio. Por ahora, Nintendo no cambia de postura. ¿Hará efecto la presión mediática?

ESTE OCULUS ME LO HAN "AFANAO"

Seguimos con las polémicas. John Carmack, el creador del mítico *Doom*, trabajó durante un tiempo en Zenimax, para crear una versión especial de *Doom 3* que funcionara con gafas de realidad virtual. Después, el gurú se marchó a Oculus VR. Ahora, Zenimax dice que Carmack ha usado tecnología creada en esa compañía para beneficiar a Oculus sin permiso. Esta última califica la acusación de "ridícula y absurda"... ¡Pelea, pelea!





LA MONA MÁS MONA ES MUY "FRIKI"

En Cataluña es tradicional celebrar la Pascua creando monas, unos dulces de chocolate que decoran con formas divertidas. Se suelen hacer de futbolistas, políticos... ¿y por qué no de algo un poco más jugón? Pues bien, la pastelería Escribà ha participado de una promoción con Activision creando esta gigantesca mona basada en *Skylanders: Swap Force*. Nada menos que 150 kilos de chocolate se han empleado para crear este diorama de un metro de alto y dos de ancho. ¡Collector's Edition, oiga!

La imagen

El MVP de la NBA vuelve a fichar por el rey de los títulos deportivos

Kevin Durant fue elegido hace unas semanas como jugador más valioso de la NBA y, unos días después, 2K aprovechó el tirón para anunciar que la estrella de los Oklahoma City Thunder será la imagen de portada de *NBA 2K1* . El genial alero repetirá presencia, pues ya estuvo en *NBA 2K1* , aunque, entonces, le tocó compartir protagonismo con Marc Gasol y Blake Griffin.

➔Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en al una sección, articipa en ell or carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Toda: las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de xel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Hace bien Microsoft sacando una Xbox One sin Kinect?







Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

El único "recorte" que es bienvenido

Microsoft se emperró con Kinect, pero, el periférico estaba sentenciado de antemano, pues la moda de los sensores de movimiento tardó menos en desbravarse que una gaseosa: el Wiimote le fue bien a Nintendo, pero el primer Kinect y PS Move aterrizaron ya tarde. Kinect 2.0 llegó aún más trasnochado, con el problema añadido de suponerle a Xbox One un sobrecoste de 100 euros respecto a PS4. La verdadera batalla de la nueva generación empieza el 9 de junio, día en que sale el nuevo pack y se celebran las conferencias del E3.





Daniel Quesada
Jefe de sección de Hobby Consolas

Dinamitando su propia estrategia

Microsoft está más perdida que un pulpo en un garaje. Con su última maniobra, ha conseguido enfadar a sus usuarios más fieles, que compraron su consola por 100 euros de más para recibir un bofetón en menos de medio año. Además, da a entender al mundo que al final, su supuestamente revolucionario Kinect no es ni necesario, ni atractivo, ni "na". En vez de desesperarse por igualar el precio de PS4, deberían crear contenidos que demuestren realmente que su "cacharrito" puede aportar algo diferente.

SUBEN

→ **LA VELOCIDAD,** con el anuncio de fechas para *DriveClub* (8 de octubre) y *Project CARS* (noviembre). Además, ha empezado GT Academy 2014.



→ **LA SAGA TALES OF,** cada vez más implantada en Occidente. *Tales of Hearts R* ha confirmado su llegada a Vita, y PS3 recibirá *Xillia 2* y *Zestiria.*

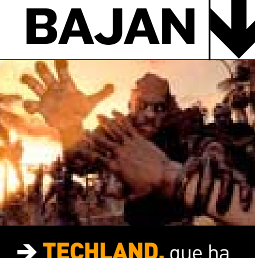


→ **STAR WARS,** con el inicio de la grabación del *Episodio VII* y la confirmación de que el *Battlefront* de DICE se dejará ver en el E3.



→ **POKÉMON,** que se volverá a pasar por 3DS con *Rubí Omega* y *Zafiro Alfa*, "remakes" de las versiones de GBA.

BAJAN



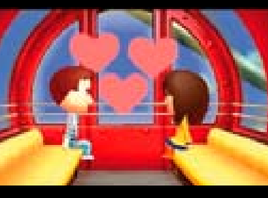
→ **TECHLAND,** que ha retrasado hasta 2015 sus dos nuevos juegos de zombis, *Hellraid* y el prometedor *Dying Light.*



→ **NEED FOR SPEED,** que faltará a su cita anual con el mercado, algo que no sucedía desde 2001. El próximo saldrá en 2015.

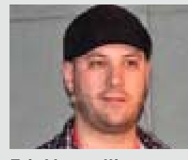


→ **THE AMAZING SPIDER-MAN 2,** que ha supuesto la vuelta a las andadas de los videojuegos inspirados en películas. No da la talla.



→ **TOMODACHI LIFE,** que ha generado una gran polémica por no permitir las relaciones homosexuales.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Eric Monacelli
Community manager de Naughty Dog

"Trabajar en *The Last of Us* para PS4 nos va a venir muy bien de cara a nuestros próximos proyectos para la "next gen"."



Satoru Iwata
Presidente de Nintendo

"Yamauchi dijo siempre que Nintendo era una compañía de entretenimiento, y eso no son juegos necesariamente."



Joe Madureira
Diseñador de cómics y de la saga *Darksiders*

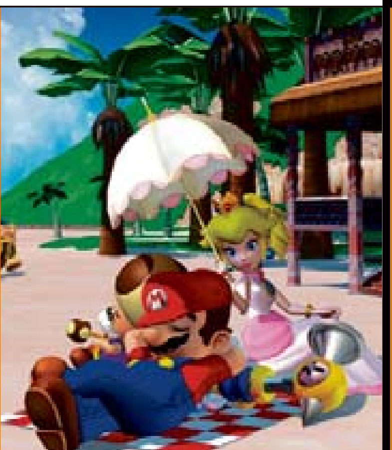
"¡*Darksiders* no ha muerto! Nordic Games está muy interesada en continuar con la saga en el futuro."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA

Que Mario haga más ejercicio que Cristiano Ronaldo: futbolista, golfista, tenista, conductor... ¿Qué va a ser lo próximo? ¿Culturista?
A Mario nunca le ha gustado encasillarse en un trabajo. Sin ir más lejos, todo el mundo dice que es fontanero, pero, más allá de atravesar tuberías verdosas, su contribución a su gremio de origen no va más allá de aquel uso del Aquac en *Super Mario Sunshine*.



El gorro de Delsin Rowe en *InFamou* . No se le cae ni aunque se convierta en humo.
Debe de estar hecho con lana de la oveja Dolly, como poco.

Comprar juegos baratos de PS3 gracias a PS4.
Sí, la deflación de los últimos meses ha sido una bendición para los jugones de bien.

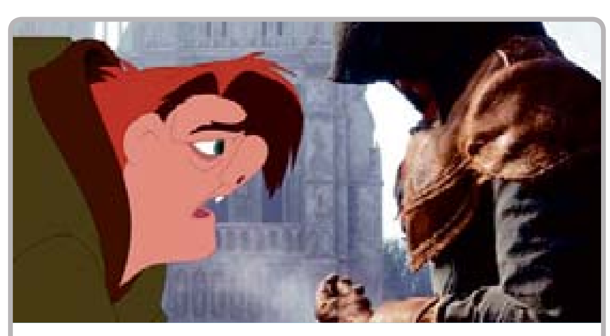
La pre-secuela de *Borderland* . Se me salen los ojos de las órbitas con ella.
Y eso que aún no has salido a explorar la luna de Pandora, con su diferencia gravitatoria.

La intriga sobre los nuevos juegos de *Star War* . Siento una buena perturbación en la fuerza.
Como Darth Vader, nosotros también hemos sentido ese estremecimiento en la fuerza.

Que mi Gameboy siga funcionando igual de bien, más de veinte años después.
Lo "tocha" que era su carcasa es la explicación al misterio

Que Legolas, de *El Señor de los Anillo* , sea clavado a Link: esas orejas, ese arco...
Son tal para cual. Link debería haber hecho el papel de Gimli.

El regreso del terror a las consolas y a nuestras vidas.
¿Lo segundo es algo positivo?



Que Quasimodo, el Jorobado de Notre Dame, tenga potencial para aparecer en *Assassin's Creed Unity*.
Se rumorea que, tras trabajar con Víctor Hugo y Disney, el bueno de Quasimodo ya está en negociaciones con Ubisoft para ser quien le enseñe a Arno todos los secretos de París.

NO MOLA

Que Nintendo no saque un juego de Fórmula 1 con Mario y compañía. Con su gorra roja, podría ser el perfecto compañero de Fernando Alonso en el equipo Ferrari.
Sí, y no hay que olvidar que Mario es italiano, así que en la 'Scudería' le recibirían con los brazos abiertos. Sólo les faltaría fichar a Shigeru Miyamoto para que se encargue del desarrollo del monoplaza.



Intentar sacar las grapas de vuestro póster con cuidado y que se arranque un trozo.
Es todo un arte, pero, con un poco de maña, sale impoluto.

La mengua de la talentosa camada de Naughty Dog.
Esperemos que la marcha de gente del estudio pare ya, por el bien del catálogo de PS4.

Que nos hagan "un *Colonial Marine* " con tantos juegos: *Watch Dogs*, *Dark Souls II*...
Hay mucho dopaje gráfico a la hora de presentar los juegos. Luego, viene la pájara...

Tener que pagar por el Banco Pokémon. Se han pasado cuatro pueblos Paleta.
Qué bonita era la localidad de origen de Ash Ketchum, ¿eh?

El inflamiento del catálogo de PS4 con juegos de PS3. Se avecinan las *1080p Collection*.
El refrito fácil puede tener su encanto, pero su consabido sabor acaba por ser cansino.

Que Facebook lo compre todo y se olvide de que el Monopoly es sólo un juego.
A Mark Zuckerberg sólo le falta el sombrero de Pennybags.

Que la revista salga a final de mes, cuando no hay dinero. Suerte que guardo 3 euros.
¡Que no falte nunca el ahorro!



Tener que adquirir los juegos por capítulos. Parece que estés comprando un culebrón venezolano.
El formato episódico siempre se ha llevado mucho en los libros o las series de televisión, y parece que funciona muy bien. Mientras no implique atracos a punta de DLC...

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

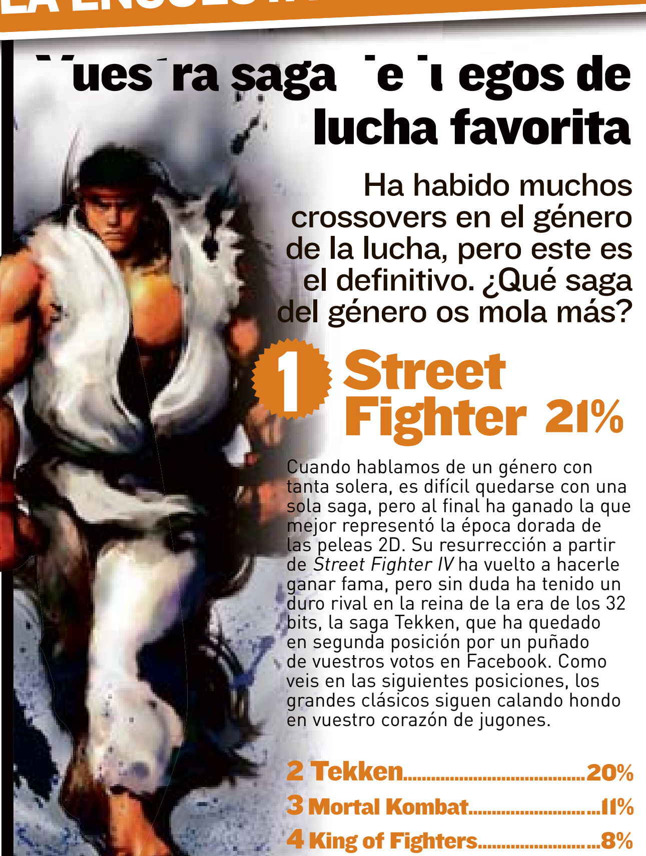

O bien entra en nuestra á ina: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
135.000 EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas
34.000 EN TWITTER www.twitter.com/@hobby consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

Vuestra saga de juegos de lucha favorita



Ha habido muchos crossovers en el género de la lucha, pero este es el definitivo. ¿Qué saga del género os mola más?

1 Street Fighter 21%

Cuando hablamos de un género con tanta solera, es difícil quedarse con una sola saga, pero al final ha ganado la que mejor representó la época dorada de las peleas 2D. Su resurrección a partir de *Street Fighter IV* ha vuelto a hacerle ganar fama, pero sin duda ha tenido un duro rival en la reina de la era de los 32 bits, la saga Tekken, que ha quedado en segunda posición por un puñado de vuestros votos en Facebook. Como veis en las siguientes posiciones, los grandes clásicos siguen calando hondo en vuestro corazón de jugones.

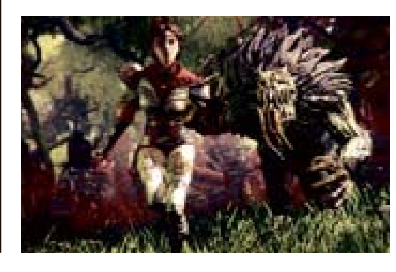
- 2 Tekken....20%
- 3 Mortal Kombat....11%
- 4 King of Fighters....8%
- 5 Soul Calibur....7%



Juegos lanzados sin pulir

Bound By Flame

El primer juego de rol pensado en explotar el potencial de PS4 no acaba de conseguirlo por diferentes motivos, pero sobre todo por una serie de fallos que solo se pueden explicar por las ganas de terminar el título pronto. Al pasar de una zona a otra se suceden los tiempos de carga. Algo molesto, pero medio normal. El problema llega cuando corremos a toda pastilla por un escenario. A veces, eso provoca que no dé tiempo a que se genere el entorno... Y vuelven a saltar los tiempos de carga. Eso no se espera de una "next gen"...



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Rubén Valduciel

Larisa Pulido

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Por qué, en ciertos juegos, morimos al acabarse el tiempo?



Marcos López
" Por FoxDie, claramente. Que se acabe el tiempo es solo una casualidad. "

David Colás
" Porque si no llega a tiempo le despiden y, con el paro que hay, le ha dado un infarto del disgusto. "

Àlex Locu
" Porque Trevor de *GTA* 'está en modo de caza y se le acaba la paciencia. "

Manuel Romero
" Porque su obsesión con la puntualidad es tal, que se decepcionan hasta morir. "

Antonio Martínez
" Es el tiempo que le marca su madre para llegar a casa. "

LO MEJOR DEL TIMELINE

Israel Santiago Vargas (Facebook)
" Más les valdría a muchos usuarios y revistas del sector aplicarse como norma evitar "spoilers" a la hora de hablar sobre videojuegos. "

Peter da Jump (Facebook)
" Los 80-90 fueron la mejor época. No nos preocupábamos por la resolución ni los 'fps'. Voy a desempolvar la Mega Drive, que me ha entrado la morriña. "

Tito_Henry (hobbyconsolas.com)
" *Call of Duty Advanced Warfare* es una mezcla de *Titanfall* con *Elysium* (por los exoesqueletos), *Avatar* (por los helicópteros), *Spider-Man*... "

TheRealFuckingBoss (hc.com)
" Me gustaría que *Resident Evil 7* fuese una especie de *Revelations 2.0*. En el de 3DS hicieron bien al equilibrar el 'survival horror' con la acción. "

Frankystein (hobbyconsolas.com)
" Cuenta la leyenda que, si juegas a *Wolfenstein* en One y con Kinect en alemán, desbloqueas una dificultad en que el propio Blazkowicz intenta matarte. "

@Maui_Belen (Twitter)
" Me he enamorado de *Child of Light* antes siquiera de jugarlo, con sólo ver su diario de desarrollo. "

Mr. Rivia (hobbyconsolas.com)
" Viendo diseños del cancelado *Star Wars 1313*, tenía muy buena pinta. La fuerza no lo acompañó y, peor, el presidente de Disney debe de ser un sith. "

Mario V. Marco (hobbyconsolas.com)
" *The Elder Scrolls Online* y *Final Fantasy XIV* son juegazos, pero a cualquier MMORPG le pido o que no tenga mensualidades o que esté traducido. "

AzureHunter (hobbyconsolas.com)
" Vaya pinta tiene *Project CARS*. Gráficamente, es impresionante, aunque, con estas cosas, ya me muestro un poco escéptico, tras el caso de *Watch Dogs*. "

Raiden08 (hobbyconsolas.com)
" Me encantaría tener Wii U y poder disfrutar de *Mario Kart 8*. Los vicios que me pegaba con mi hermano al de Gamecube eran realmente mortales. "

Cherokeethor (hobbyconsolas.com)
" Es curioso cómo hemos pasado de ver comentarios que criticaban la falta de juegos durante los últimos meses a ver cómo se nos acumulan, jajaja. "

RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

Rumores, bajadas de... precio. Estamos en un mes pre-E3. Pero hay más...

A quién seguir



Fire TV
Amazon trabaja en un juego para su consola que moverá miles de personajes a la vez.



DayZ
El exitoso juego de zombies de PC llegará a consolas "más pronto que tarde".



Rockstar
Confirmando nuevo juego para next gen: ¿*GTA V*? ¿*Red Dead Redemption*? Veremos.

Tendencias

Halo5
#StarWarsVII
GearsofWar
#FarCry4
Godzilla
X-Men
#Interstellar
Ad _nceWar..re



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Nintendo



ThepowerofMario@Satoru_Iwata
El presidente de Nintendo afirma que *Mario Kart 8* y *Super Smash Bros* impulsarán las ventas de Wii U, junto con un futuro Pokémon, hasta alcanzar los 3,6 millones que tienen como objetivo anual.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Desde luego, es sacar toda la artillería. O casi. Quizá faltaría un *Zelda*... la cuestión es que los precedentes no ayudan porque el excelente *Super Mario 3D World* apenas tuvo efecto en las ventas de la consola. ¿Y qué tal un juego menos "nintendero" como *Watch Dogs* para lograrlo?



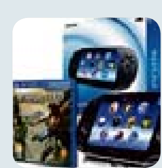
Nuevaconsola@Satoru_Iwata
De nuevo Iwata, que es el mejor portavoz de la compañía, asegura que tienen ideas muy claras para el nuevo hardware que sustituya a Wii U. Pero que por supuesto no dará detalles ni fechas.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



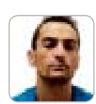
Matiza que siempre están trabajando en nuevo hardware tras un lanzamiento y que seguirán apostando por las actuales consolas. Sí, pero si las cosas fueran mejor quizá estás palabras no tendrían la misma repercusión...

VITA y Ouya

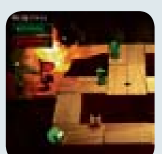


TripleA@DonMesa
El director de innovación de producto en Sony reconoce que los juegos Triple A no suponen un modelo de negocio viable en PS Vita y cree que la clave está en PS Now y el juego remoto a través de PS4.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

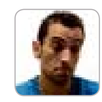


Es una pena que una máquina excelente como PS Vita aún esté tratando de encontrar un modelo. Y las expectativas de Sony son que bajarán las ventas, con cifras inferiores a las de Wii U. La competencia de los smartphones es sin duda la clave. Ojalá la opción de PS Now pueda reVITAlizar a esta gran portátil.



7000copias@Julie_Uhrman
Towerfall se ha convertido en el juego mejor vendido de Ouya con 7.000 copias. La CEO de Ouya, Julie Uhrman, señala suponen el 21% de los ingresos del juego, ya que también está en PC y PS4.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Bueno, es una forma de ver el vaso medio lleno... También es cierto que el apoyo de Sony ha conseguido que el juego funcione bien en PS4. Pero la cuestión que surge es si con cifras similares esta consola tiene futuro.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE ABRIL — DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Grand Theft Auto V	PS3	7	8
2	Animal Crossing New L.	3DS	-	1
3	Diablo III: Reaper of Souls	PC	2	2
4	InFamous Second Son	PS4	1	2
5	Call of Duty Ghosts	PS3	10	6
6	FIFA 14	PS4	-	1
7	Inazuma Eleven 3: Ogro	3DS	-	1
8	FIFA 14	PS3	6	8
9	Just Dance 2014	Wii	-	1
10	Far Cry 3	PS3	-	1





Animal Crossing New Leaf
El gran simulador social de Nintendo es uno de los juegos de más largo recorrido que hay en el catálogo de 3DS, por lo que no es de extrañar que siga apareciendo por la lista, pese a que vio la luz en junio del año pasado.

GTA V
El "sandbox" de Rockstar ya es el título más vendido de toda la historia de PS3, gracias a la espectacularidad de su propuesta.

Por plataformas

PS3
1 Grand Theft Auto V
2 Call of Duty Ghosts
3 FIFA 14
4 Far Cry 3
5 Gran Turismo 6

XBOX 360
1 Titanfall
2 Minecraft
3 Grand Theft Auto V
4 Plants vs Zombies GW
5 Call of Duty Ghosts

PS4
1 InFamous Second Son
2 FIFA 14
3 MGS V Ground Zeroes
4 Call of Duty Ghosts
5 Battlefield 4

XBOX ONE
1 Titanfall
2 Dead Rising 3
3 Kinect Sports Rivals
4 Forza Motorsport 5
5 Plants vs Zombies GW

Wii U
1 Super Mario 3D World
2 DKC Tropical Freeze
3 Zombi U
4 Wii Party U
5 Just Dance 4

3DS
1 Animal Crossing NL
2 Inazuma Eleven 3: Ogro
3 Yoshi's New Island
4 Mario Party Island Tour
5 Pokémon Y

PS VITA
1 FIFA 14
2 Final Fantasy X / X-2
3 Invizimals: La alianza
4 6 Games LEGO Pack
5 LEGO El Hobbit

PC
1 Diablo III: Reaper of S.
2 Diablo III
3 Elder Scrolls Online
4 Los Sims 3 Iniciación
5 Battlefield 4

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 28 de abril al 4 de mayo — Datos cedidos por VGChartz

1 Youkai Watch 3DS
2 Mario Golf World Tour 3DS
3 Sword Art Online: Hollow Fragment PS Vita
4 Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call 3DS
5 Mario Party Island Tour 3DS
6 Kirby Triple Deluxe 3DS
7 NES Remix 1+2 Wii U
8 Wagamama Fashion: GirlsMode... 3DS
9 Child of Light PS4
10 Pokémon X-Y 3DS

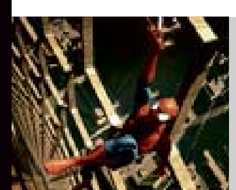


Youkai Watch. 3DS es la gran dominadora del mercado japonés, gracias a títulos como éste, que, pese a haber salido hace casi un año, copa la lista y se acerca ya al millón de copias.

En EE.UU.

Del 27 de abril al 3 de mayo — Datos cedidos por VGChartz

1 Kirby Triple Deluxe 3DS
2 Titanfall Xbox One
3 Minecraft Xbox 360
4 Titanfall Xbox 360
5 The Amazing Spider-Man 2 PS4
6 Mario Golf World Tour 3DS
7 The Amazing Spider-Man 2 Xbox 360
8 Call of Duty Ghosts Xbox 360
9 The Amazing Spider-Man 2 Xbox One
10 Pokémon X-Y 3DS



The Amazing Spider-Man 2. El juego de la nueva película del Hombre Araña es el ejemplo perfecto de cómo las licencias más potentes pueden colarse fácilmente en una lista.

En Gran Bretaña

Del 27 de abril al 3 de mayo — Datos cedidos por VGChartz

1 Titanfall Xbox One
2 Minecraft Xbox 360
3 The Amazing Spider-Man 2 PS4
4 Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014 Xbox 360
5 Titanfall Xbox 360
6 Child of Light PS4
7 The Amazing Spider-Man 2 Xbox 360
8 FIFA 14 PS4
9 InFamous Second Son PS4
10 Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014 PS3



Titanfall. El frenético shooter de Respawn está siendo uno de los éxitos de 2014, en especial en dos territorios como Reino Unido y Estados Unidos, donde Xbox tiene sus mayores nichos.

La cifra

73.000.000 de copias hacen de **Assassin's Creed** la saga más vendida de toda la historia de Ubisoft.


CONTÉN A TU DEMONIO INTERIOR
O ENTRÉGATE A SU PODER
BOUND BY FLAME
¡Sumérgete en un RPG de acción y fantasía oscura donde todo depende de tus decisiones! En un desesperado mundo asolado por los 7 Señores del hielo, eres Vulcan, un mercenario poseído por un demonio de fuego. Da rienda suelta a los poderes de la bestia interior, o rechaza la influencia demoniaca para mantener tu humanidad. Desarrolla tus habilidades y estilo a través de 3 árboles de habilidades de combate, recluta compañeros y lucha contra criaturas terribles en batallas épicas, ¡tácticas en tiempo real!
WWW.BOUNDBYFLAME.COM
FOCUS
SPIDERS
PS3
PS4
XBOX 360
PC
16
©2014 Spiders Studios and Focus Home Interactive. Bound By Flame is developed by Spiders Studios and published by Focus Home Interactive. Bound By Flame and its logo are trademarks or registered trademarks of Spiders Studios. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



EL PRÓXIMO CoD estará ambientado en un futuro "realista" en que las Corporaciones Privadas han sustituido a las naciones en el campo de batalla.

PRIMEROS DATOS **PS4 - Xbox One - PC**

El futuro de Call of Duty es Advanced

Activision y Sledgehammer Games anuncian Call of Duty Advanced Warfare, la próxima entrega de la franquicia, ambientada en el futuro y cuyo lanzamiento está previsto en PS4, Xbox One y PC para el próximo 4 de noviembre.

Después de muchas especulaciones, por fin tenemos los primeros datos del próximo *Call of Duty.* Se llamará *Advanced Warfare*, estará ambientado en un "futuro plausible" en el año 2054, y ha sido el primer juego de la saga con un desarrollo de tres años, centrado en las nuevas consolas.

Sledgehammer Games (el estudio de Glen Schofield y Michael Condrey, que ya trabajó en *Modern Warfare 3*) ha imaginado una nueva guerra en que ya no luchan las naciones, sino las Corporaciones Militares Privadas. Nuestro principal antagonista es Jonathan Irons, un hombre de negocios (interpretado por Kevin Spacey) al frente de uno de estos grupos militares.

La ambientación futurista permitirá incluir en el campo de batalla elementos como drones, dispositivos de camuflaje óptico, armas más sofisticadas y especialmente exoesqueletos. Estas "armaduras" permitirán que nuestros soldados tengan mayor fuerza y resistencia, además de ganar algunos movimientos como un "supersalto" o la habilidad de pegarse a las paredes con unos guantes especiales.

Los vehículos también van a evolucionar. En lugar de los típicos tanques y jeeps, *Advanced Warfare* nos permitirá tripular motos flotantes o "mechas" con una impresionante potencia de fuego. Por el momento, sólo podemos confirmar cuatro escenarios que se ven en el tráiler: San Francisco y Seattle en la costa Oeste de los Estados Unidos, Lagos en Nigeria y una ciudad griega.

¿Y la tecnología? Por fortuna, parece que este sí será un *Call of Duty* de nueva generación. Además de conservar la tasa de 60 fps característica de la saga, el juego nos ha impresionado con el tratamiento de partículas, la iluminación y lo detallado de los modelos. Sledgehammer Games ha prometido revolucionar el multijugador cooperativo y competitivo con nuevas funciones, además de un modo por oleadas, pero tendremos que esperar al próximo E3 para conocer todas estas novedades. ✶



LOS EXOESQUELETOS se podrán mejorar después de cada misión, para adecuarlos a nuestro estilo de combate.

SERÁ EL PRIMER CALL OF DUTY DESARROLLADO ESPECÍFICAMENTE PARA LAS CONSOLAS NEXT GEN

Actores reales detrás de los personajes

KEVIN SPACEY interpreta a Jonathan Irons, el principal enemigo del juego, y encabeza un reparto de lujo. El protagonista, Mitchell, está interpretado por Troy Barker, Angela Gots, Helen Sadler o Gideon Emery. La banda sonora estará compuesta por Harry Gregson Williams (como la del primer *Call of Duty Modern Warfare*), que también es un habitual de *Metal Gear Solid*.

LA TECNOLOGÍA del año 2054 nos permitirá equipar camuflaje óptico, exoesqueletos, visores avanzados, armaduras ultraligeras y un imponente arsenal basado en los prototipos que actualmente manejan DARPA y el Pentágono.



COMO INQUISIDORES, deberemos comandar a un grupo de héroes para salvar el mundo de Thedas, con una gran libertad para forjar diversas relaciones con ellos.

NUEVOS DATOS PS4 - XBOX ONE - PS3 - XBOX 360 - PC

Dragones de rol para el otoño

Dragon Age Inquisition desplegará sus alas el 10 de octubre y nos convertirá en inquisidores del mundo de Thedas, en peligro de ser engullido por una misteriosa brecha aparecida en el cielo.

El género del rol empieza a tomar cuerpo en la nueva generación, aunque sea con títulos de transición que también salen en PS3 y Xbox 360. Si recientemente aparecía *Bound by Flame*, el 10 de octubre llegará *Dragon Age Inquisition*, un juego que lleva en desarrollo desde 2010 y que cuenta con la garantía de que, tras él, se encuentra BioWare, un estudio que ha trabajado en sagas tan aclamadas como *Mass Effect*, *Baldur's Gate* o *Caballeros de la Antigua República*.

Como las dos entregas previas, el juego se desarrollará en el mundo de Thedas, que está desgarrándose por culpa de una misteriosa brecha aparecida en el cielo. Así, nos tocará asumir el papel de un superviviente que será nombrado inquisidor y que deberá dirigir un grupo de héroes para resolver la caótica situación. Podremos elegir entre tres clases, lo que incidirá en la historia y, sobre todo, en la forma de afrontar los combates, que serán en tiempo real. El guerrero será muy poderoso en el cuerpo a cuerpo, el mago será experto en el uso de magias y el pícaro dará lo mejor de sí desde las distancias largas. A su vez, habrá hasta tres especializaciones dentro de cada clase, lo que afectará enormemente a la jugabilidad, sobre todo cuando toque enfrentarse a criaturas de gran tamaño, como los dragones, santo y seña de la saga.

Tendremos una gran libertad para forjar relaciones con nuestros acompañantes y para tomar decisiones, por ejemplo, sobre la inocencia o la culpabilidad de algún personaje. Todo eso afectará a las bifurcaciones del camino e incluso incidirá en el aspecto de los escenarios. En ese sentido, uno de los puntos fuertes del juego promete ser su enorme mundo abierto. No llegará a la dimensión del de *Skyrim*, pero estará cimentado en el potente motor Frostbite 3, que tan buenos resultados le dio a DICE en *Battlefield 4*. PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360 y PC ya vislumbran desde sus atalayas la llegada del dragón, fechada para el 10 de octubre.

ES UN DESARROLLO DE BIOWARE, ESTUDIO PUNTERO DENTRO DEL GÉNERO DEL ROL

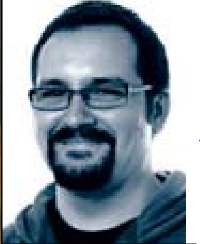


LA EDICIÓN COLECCIONISTA

EA PREPARA una edición coleccionista del juego, a un precio de 160 €, aunque a fecha de cierre de edición aún no se ha confirmado para España. Dentro de un cuidado cofre de piel, incluirá una caja metálica con el juego, un mapa de tela de Thedas, un diario de 40 páginas, 2 monedas, 4 marcadores de mapa y un mazo de tarot con 72 cartas con dibujos de dioses.

EL MOTOR FROSTBITE 3 ha sido el elegido por BioWare para el juego. Es el mismo que usó DICE para *Battlefield 4*

LOS DRAGONES serán las estrellas indiscutibles entre nuestros enemigos. La historia principal durará unas 40-50 horas, una cantidad que se duplicará si hacemos las misiones secundarias.



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Cuando se llega tarde

En Japón, PS4 va a recibir dentro de poco los llamados "Arcade Archives", descargas digitales de recreativas clásicas de algunas compañías (por ahora hay 6 confirmadas) que permitirán a los nipones disfrutar de 20 juegos clásicos -en esta primera hornada- en su nueva máquina.

Como amante de lo retro, lo veo una iniciativa más que interesante... hasta que uno empieza a ver la "letra pequeña". Acceder a clásicos como *Rygar o Double Dragon* cuesta al cambio 6 euros por juego (120 € los 20 juegos). Una cifra que no pagaría y por varias razones.



DOUBLE DRAGON es puro amor pero... ¿pagarías 6 euros por jugarlo ahora?

Primero, porque no se trata de remakes ni versiones mejoradas, sino el juego tal cual. Al ser "fondo de armario", títulos que ya no generaban ningún rédito, las compañías deberían enfocarlo de otro modo... porque quizá para los japoneses no sea dinero, pero 6 euros aquí ya es un "esfuerzo".

El problema de fondo es que este tipo de iniciativas, como otras similares, llegan tarde y mal. Muchos usuarios ya están acostumbrados a la emulación y no van a pagar por algo que ya tienen gratis (aunque sea de forma ilegal, sin poseer los originales).

Por eso, quizá, y solo quizá, este tipo de iniciativas podrían triunfar incluso aquí si se cuidara más la política de precios, intentando atraer a este otro tipo de usuario que por ahora han perdido...

ENTREVISTA CON **MASAHIRO HOSODA,** DIRECTOR DE DRAGON BALL Z: BATTLE OF GODS

"Queríamos recuperar la esencia de Toriyama"

El 30 de mayo llega a los cines españoles (primero a Catalu˜a y el País Vasco) **Dragon Ball Z: Battle of Gods**. Su director, Masahiro Hosoda, nos habla en exclusiva sobre la película.

¿Cómo fue el proceso hasta que llegaste a ser el director de la película?
Se pusieron en contacto conmigo en el proceso de pre-producción, y la verdad es que me dejaron realmente sorprendido. Yo formaba parte del equipo artístico durante la creación de la serie original DBZ, así que hacía muchísimo tiempo desde la última vez que trabajé en estos personajes.

Los personajes y el mundo de Dragon Ball son únicos, por lo que los productores buscaban a alguien que hubiera trabajado en la serie original o que hubiera estado involucrado en ella.

Recibí una llamada de Kozo Morishita, el productor de la serie original y de otras como Saint Seiya. Él fue mi mentor en mis primeros años en Toei Animation y esto era una constante en la industria por aquel entonces, "aprender de un maestro estudiando todos sus pasos".

Si miro hacia atrás, me doy cuenta de que él era mucho más permisivo conmigo de lo que yo soy ahora con los miembros más jóvenes del staff de Toei Animation! (Risas)

Hace años que no trabajabas con el mundo de Akira Toriyama. ¿Qué abordaste primero?
¡Lo primero que tuve que hacer fue leer el manga de Akira Toriyama de nuevo y verme toda la serie! (risas)

Volví a dame cuenta de la magnitud de todos los personajes de la obra, no sólo de Goku, sino también de sus amigos y enemigos. Da igual a quién elijas, todos tienen una historia detrás que los hace únicos. Por esta razón, las pautas de cada uno de ellos estaban marcadas así que no fue un reencuentro difícil.

Además, ninguno de los villanos creados por Toriyama son maldad pura, sino que tienen un lado simpático. Esto ha hecho que los fans les adoren casi a tanto como a Goku, lo que es de agradecer.

> "CADA SER DE DRAGON BALL TIENE UNA HISTORIA DETRÁS QUE LO HACE ÚNICO"

La película encajaría entre DBZ y DBGT. ¿Cuál era tu máxima prioridad en el desarrollo de la historia?
Al final de la Saga de Bu, ambos son tan poderosos que resulta difícil imaginar que puedan obtener más poder, por lo que entiendo la creación de un nuevo villano por parte de Toriyama. Así nace Bills, Dios de la Destrucción.

Pero no era suficiente crear un nuevo malvado con más poder y punto. Eso decisión hubiera sido un lastre para la película. Por eso Toriyama y el guionista Yusuke Watanabe hicieron que Bills tuviera una personalidad multifacética, un rasgo que yo intenté enfatizar con el carácter juguetón que muestra en la primera secuencia.

Esto es importante, ya que creemos que haciendo esto, recuperamos la "esencia Toriyama" de los antagonistas de la serie original.

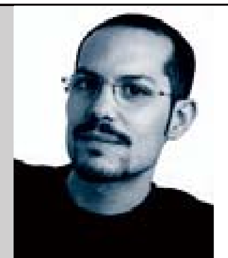
Si reunieras las 7 bolas mágicas y tuviéras que pedirle un deseo a Shenron, ¿Cuál sería?
Siempre pensé en el mensaje de Toriyama en mi cabeza: "En la Tierra existen muchísimos conflictos. Es un hermoso planeta donde viven personas que poseen un alma espléndida".


MASAHIRO HOSODA

Si Shenron me concediera un deseo, le pediría que todos las personas de este mundo pudiéramos vivir en paz. Si fuera más joven seguramente pediría otra cosa, ¡pero estoy en una edad en la que prefiero pensar en los demás a comportarme egoístamente! (risas)

Por último, ¿puedes mandar un mensaje a todos los fans de Dragon Ball?
Cada fan tendrá su personaje favorito. Por eso, les diría que viendo la película y al personaje que admiren, recuerden la primera vez que los vieron en acción y lo que significa DragonBall para ellos. Son recuerdos inolvidables, al menos para mí.

Akira Toriyama deseaba acercar su universo a todo el mundo por lo que orientó la película a un género que pudiera ser disfrutado por toda la familia. Y, la verdad, creo que ese objetivo se ha cumplido con creces.



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

¿Sacando la artillería ...de mentira?

Durante la Segunda Guerra Mundial los ejércitos aliados desarrollaron un arma demoledora contra los aviones espía del Eje. Se trataba de **tanques hinchables** que "daban el pego" a la hora de hacer un reconocimiento. De ese modo, cambiaban la estrategia del ejército alemán, haciéndoles pensar que les acompañaban columnas de artillería falsas.

Me pregunto si **no habrá pasado lo mismo con las filtraciones del E3** y que los movimientos "filtrados" serán una estratagema de las diferentes compañías para alterar los movimientos de la competencia.



TANQUES HINCHABLES para combatir después de Normandía... digo, en el E3.

Si todos los rumores fuesen ciertos, **Sony habría hecho Historia con el mejor catálogo de juegos en una conferencia del E3,** pero ¿alguien puede creerse esa avalancha de títulos? *Uncharted 4, God of War, The Last Guardian, Gran Turismo 7, Heavenly Sword* el regreso de *Syphon Filter*... **parece demasiado bueno para ser cierto, ¿verdad?.**

Sin embargo ha provocado que Microsoft "soltase" datos reales para aplacar el efecto de estas filtraciones (como los *Halo, Gears of War* y la bajada de precio de Xbox One) y, por tanto, **ha conseguido que su conferencia en el E3 ya resulte menos impactante**. Esto sí que es una "guerra" de consolas... incluso con artillería hinchable para despistar.



XBOX ONE se podrá encontrar en las tiendas sin Kinect, a un precio de 399 €, a partir de este 9 de junio. ¿Una jugada maestra pre-E3?

NUEVOS DATOS MICROSOFT

Microsoft aprieta para este E3...

El habitual "trajín" pre-E3 ha dejado multitud de anuncios y rumores que hacen soñar con un regreso de Microsoft a lo grande...

Podía parecer que Microsoft ya había hincado la rodilla en su primer asalto con PS4... pero los últimos anuncios oficiales invitan a pensar que la lucha aún no está decidida. Y es que la compañía de Redmond acaba de anunciar un pack de Xbox One sin Kinect, que llegará el 9 de junio a las tiendas con un PVP de 399 €, algo que muchos usuarios estaban pidiendo y que, sin duda, va a hacer que XO sea más competitiva frente a PS4. Y no contentos con eso, también han anunciado ya de forma oficial *Halo 5: Guardians*, que llegará en otoño de 2015 de la mano de 343 Industries. Más allá de estas dos realidades, los últimos días han estado repletitos de rumores y supuestas filtraciones sobre lo que se va a ver en el E3: *Ryse 2*, *Forza Horizon 2*, *Gears of War: Lazarus*, más sobre *Quantum Brea* , el debut de *Echoblack* (una aventura pensada para Kinect), la esperada secuela de *Phantom Dust*, el anuncio del proyecto "RugPuddle" (desarrollado por Platinum Games para XO)... Veremos cuánto hay de cierto. ✶

XBOX SIN KINECT ES EL PRIMER P SO PARA UN PROMETEDOR E3...

HALO 5: GUARDIANS ya ha sido anunciado de forma oficial para otoño de 2015, y en el E3 se verá más de él. Sus creadores, 343 Industries, dicen que con él van a ir mucho más lejos que con *Halo 4*, para lo que está siendo inestimable la colaboración de los fans. Tendrá servidores dedicados, 60 fps...

MITOS QUE PODRÍAN RESUCITAR EN ONE...

LOS RUMORES se han disparado en los días previos a la feria, dejando todo tipo de especulaciones sobre lo que Microsoft podría enseñar. Así, algunos nombres míticos como *Battletoads* (recordadísimos por su gran juego de NES), *Perfect Dark* o incluso el regreso de *Crackdown*, que podrían llegar como "reboots". Y eso, sin contar con *Halo The Master Chief Collection* (con las entregas numeradas)...







Nintendo prepara un "misterioso" E3

Un año más, la gran N no celebrará una conferencia pre-E3, aunque sí prepara un encuentro digital para el 10 de junio...

Nintendo sigue siendo la compañía más hermética en cuanto filtraciones y anuncios previos a la feria E3. De hecho, de forma oficial solo se han confirmado cuatro cosas: que no celebrarán una conferencia previa al E3 (en su lugar habrá un encuentro digital el 10 de junio), que los remakes de *Pokémon Rub* y *Zafir* llegarán en noviembre de este año a 3DS (con novedades incluidas), que *Super Smash Bro* será uno de sus juegos más "gordos" y que no presentarán nuevo hardware. Esto último se debe a que, durante mayo, aparecieron los primeros detalles de una patente (de la que podéis leer los detalles aquí al lado). Aparte de esto, parece seguro que por la feria se verá -y en algunos casos se podrá jugar- con *Bayonnetta 2*, *Hyrule Warriors*, *X*... Los rumores añaden a esta lista títulos como un nuevo *Metroid* para 3DS (y *Zelda* para Wii U), *Pokken Fighters* o *Star Fox* entre otros. ¿Cuánto habrá de cierto? ★



LOS REMAKES DE POKéMON Rubí y Zafiro vendrán cargados de novedades jugables. Además, Nintendo podría enseñar el esperado *The Legend of Zelda* para Wii U, uno de los principales reclamos para su sobremesa.



¿NUEVA CONSOLA?

NINTENDO HA CONFIRMADO que este E3 no enseñará nuevo hardware, quizá para aplacar los rumores que surgieron después de que una nueva patente saliera a la luz pública. Según este registro, Nintendo estaría trabajando en una nueva portátil con módulos intercambiables (crucetas, sticks...) y que incluso podría tener funcionalidad de teléfono móvil (llamadas, emails...).



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

¿Sigue teniendo sentido la feria E3?

Vosotros que me leéis, tenéis más suerte que yo mientras escribo, porque ya estáis a puntito de ser testigos del E3 2014. Todos los desarrolladores gordos del mundo (menos Rockstar, que pasa de todo) estarán allí para sorprendernos con sus apuestas de futuro. ¿He dicho sorprendernos? Quizá no, porque ya hace varios días que "rula" por Internet una lista no confirmada con lo que presentarían Sony, Nintendo y Microsoft.



"PREASE, ENJOY". ¿Quizá es mejor presentar juegos "directly to you"?

Sea real o no, la verdad es que cada año son menos los misterios que quedan sin desvelarse antes de este evento. Teniendo en cuenta el pastizal que supone organizarlo todo (para distribuidoras, pero también para la prensa) y las facilidades que hay hoy para mostrar productos (streaming, demos, presskits descargables), ¿tiene sentido montar tales saraos "físicos" para luego desvelar un par de cosas que quedaban por descubrir? ¿No será que en el fondo tiene razón Nintendo y lo mejor es organizar citas "virtuales" ocasionales, al estilo Nintendo Direct?

Lógicamente, a nosotros nos encanta cubrir esta feria y ver el espectáculo que se monta, pero a veces me invade la duda de si, con tantos despidos, cierres de compañías y absorciones como hay... ¿no será que seguimos con la costumbre del E3 más por inercia que por sentido común? Ojalá la feria de este año sea un espectáculo brutal que me dé un "zas, en toda la boca", pero no estoy seguro...

E3 2014

NUEVOS DATOS SONY

¿Rematará Sony a los rivales en el E3?

Sony prepara un gran despliegue para el E3: Project Morpheus y Uncharted 4 serán solo el principio, y si los rumores son ciertos, veremos un nuevo God of War, Syphon Filter y más...





LOS RUMORES apuntan a que se volverá a ver *The Last Guardian*... esta vez para PS4 y con un lanzamiento más próximo de lo que pensamos... ¿será verdad?

Los rumores y filtraciones, fieles a la tradición, también se han cebado en el E3 de Sony y su conferencia previa. Algunos parecen ser más que posibles, como que se verán 3 minutos de *Uncharted* en los que se confirmará que alternaremos el control de Nathan y su antepasado Drake en diferentes épocas, además de ser el "techo" en cuanto a gráficos de consola.

Y no solo eso, los rumores apuntan a que se podrá ver el primer juego de Media Molecule para Project Morpheus, centrado en la creación de mundos 3D, así como un RPG firmado por Guerrilla Games que también promete exprimir el potencial de PS4. Otros que también podrían presentar nuevo juego serían Quantic Dream y Ninja Theory (quienes podrían mostrar *Heavenly Sword*) y London Studio, que volverían con una aventura "AAA" en tercera persona. Tampoco faltarán a la cita el llamado *Project Beast*, *The Last Guardia* y otro juego "secreto" del Japan Studio de Sony. Incluso se rumorea que alguien de Rockstar podría subir al estrado para hablar de *GTA* ' en PS4. ¿Rumores... o realidad?

UNCHARTED SE Á UNO DE LOS PLATOS FUERTES DE SONY



PROJECT MORPHEUS tendrá sus juegos. Media Molecule podría presentar su primer y creativo juego para el visor de RV.

¿UN GRAN PLANTEL DE ESTRELLAS EN EL E3?

COMO EN AÑOS ANTERIORES, las "supuestas" filtraciones pre-E3 de Sony podrían haber arruinado algunas de sus sorpresas, como la fugaz presentación de *God of War 4* (sin confirmar fecha), el "reboot" de un mito como *Syphon Filter* (bajo el título *Kill Strain*) o la llegada de *Gran Turismo 7 Prologue*, que en realidad sería *GT6* en versión FullHD a 60 fps. Otros rumores apuntan al regreso de otra saga mítica, *Wipeout*, que también podría ser anunciada durante la conferencia de Sony. Veremos.



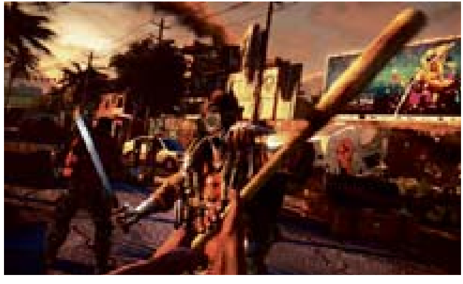
FAR CRY 4 es uno de los títulos anunciados antes del E3. Llegará a PS4, PS3, XO, 360 y PC este mismo 20 de noviembre...

Ola de lanzamientos... y retrasos

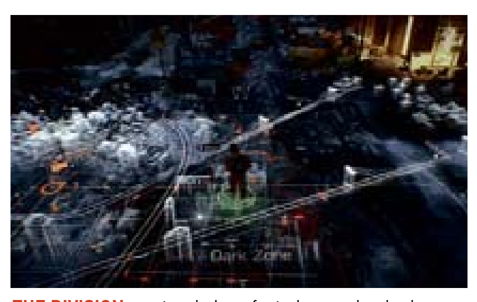
En los días previos al E3 no solo hay rumores. Anuncios oficiales como el de Far Cry 4 conviven con retrasos.

Los días previos al E3 suele haber mucho movimiento de anuncios, fechas... pero este año, algunas compañías están adelantando quizá demasiadas sorpresas. La más gorda puede haber sido el anuncio de *Far Cry* para PS4, PS3, XO, 360 y PC. Se sabía que se diría algo, pero no que fuera a salir el 20 de noviembre en Europa y que su argumento nos llevará esta vez a Kyrat (Himalaya), una región gobernada por un autoproclamado rey déspota.

Ubisoft también ha confirmado que trabaja en un nuevo *Assassin's Cree* para PS3 y 360 (distinto a *Unit*). Pero no todo son buenas noticias. Los retrasos también han tenido su hueco, empezando con *The Division*, que se va a 2015; *Dying Ligh* tampoco verá la luz hasta febrero de 2015; *The Elder Scrolls Onlin* para PS4 y Xbox One necesita 6 meses más de desarrollo y no llegará hasta final de año. Y *The Last of U* (PS4) ha cambiado junio por "verano"... ✶



DYING LIGHT, que llegará vía Warner, finalmente lo hará en febrero de 2015. Es otro de los retrasos de este mes...



THE DIVISION es otro de los afectados por la ola de retrasos y no llegará hasta 2015... ¿efecto *Watch Dogs*?



En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas

Por la compra de uno de estos videojuegos el dia de su lanzamiento
te regalamos un vale descuento de 12€,
para tu próxima compra en videojuegos, consolas o accesorios*

A la venta el 27 de mayo



Watch Dogs
PS4, PS3, XBOXONE o XBOX360
Disponible para PC por 49.90€

59,90€ La unidad

A la venta el 30 de mayo



Regalo



Volante valorado en 4,90€

Mario Kart 8
Wii U

56,90€ La unidad

*Canjeable hasta el 15 de junio de 2014



Pack consola PS4
500 GB
+Watch Dogs
+ Dualshock 4

449€

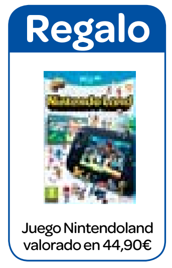


Pack consola PS3
500 GB
+ Watch Dogs
+ Dualshock 3

299€



Regalo



Juego Nintendoland valorado en 44,90€

Wii U Premium Pack
+ Mario Kart 8

299€











Pack consola PS4
500 GB
+ Fifa 14
+ Dualshock 4

439€

xclusivo Carrefour



Pack consola PS3 12 GB
+ Copa mundial de la
FIFA Brasil 2014
+ Dualshock 3

209€



Copa Mundial de la
FIFA Brasil 2014
PS3 o XBOX360

59,90€
La unidad



Wolfenstein The
New Order PS4,
PS3, XBOXONE,
XBOX 360

59,90€
La unidad



GTAV o
Call of Duty Ghosts
PS3 o XBOX360

44,90€
La unidad



Minecraft
PS3 Edition

16,90€

Reserva **THE LAST OF US remasterizado**
Te descontamos **15€*** y **te regalamos**
el DLC Pack de supervivencia

A la venta en verano de 2014



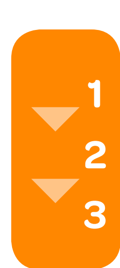
PVPR ~~71,90€~~ 56,90€

Reserva uno de estos juegos en carrefour.es
y llevatelos con 15€ de descuento*





*El descuento se aplicará sobre el PVPR (Precio Venta al Público Recomendado).



CÓMO REALIZAR LA RESERVA A TRAVÉS DE INTERNET

1. Accede a www.carrefouronline.es, dirígite a la zona de Reservas de la sección de Videojuegos y selecciona el título que deseas reservar.
2. Selecciona la forma de reserva de tu videojuego, compra en Hipermercado o compra Online. Completa el formulario de reserva. En caso de compra en Hipermercado, debes seleccionar en cuál lo harás.
3. Unos días antes del lanzamiento, recibirás un e m@il de confirmación con el código que garantiza tu reserva y la fecha de puesta a la venta.

Reserva ahora en nuestra tienda Online



por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 y Vita ■ Rol táctico ■ Bandai Namco ■ Lanzamiento: Ya disponible

LA MADRE DE TODAS LAS GUERRAS... MECHA

DAI-3-JI SUPER ROBOT WARS Z JIGOKU-HEN

***Super Robot Wars* es una de las muchas joyas que casi nunca salen de Japón: estrategia, turnos, mechas y series famosas se dan cita en un combinado único.**

■ **UNA DE LAS POCAS SAGAS** capaces de "derrocar" a las consolas de Nintendo de lo más alto de las listas de ventas japonesas es *Super Robot Wars*, una veterana serie que durante buena parte de abril fue el juego más vendido (con casi 300.000 copias vendidas entre las dos versiones durante la primera semana). Y no solo eso: su éxito aupó a PS Vita como la portátil más vendida durante un par de semanas.

Parte de su gancho reside en que combina licencias de diversas series de mechas, desde clásicas como Mazinger Z, Getter Robot, Gundam o Ironman 28, a algunas más recientes, como Evangelion, pasando incluso series canceladas (Kanzen Shouri Daiteioh) o algunas sin mechas pero con guerreros con armadura, como es el caso de Tekkaman Blade.

➔ **JIGOKU-GEN, COMO EL RESTO** de juegos *Super Robot Wars*, replica los elementos típicos de la serie, desde la introducción de un héroe y mecha nuevos creados por Banpresto -el desarrollador- a alianzas imposibles en las series (¿bandos enemigos cooperando?) o su desarrollo ya típico. Y es que, como juego de estrategia y táctica por turnos, debemos superar una serie de escenarios o "niveles" con misiones y objetivos. Contamos con un mapa aéreo con rejilla, por el que movemos nuestras unidades y, al colisionar con el enemigo (que también se desplaza por turnos), comienza una batalla en la que damos órdenes a nuestras fuerzas (puede haber más de un mecha) también por turnos. Todo con unas vistosas animaciones entre acciones, en las que no faltan las armas y ataques característicos de cada mecha y acciones defensivas como bloquear, esquivar...

La parte táctica no solo se limita a movernos por el mapa: tras las batallas podemos equipar nuestro mecha con piezas adicionales, modificar sus habilidades, armamento... y mucho más. Sin duda, un sueño para los amantes de los robots.



ANTES DE CADA COMBATE no faltan los diálogos y secuencias, en plan anime, que desarrollan la trama creada para la ocasión.



LA PARTE TÁCTICA abarca elementos como disponer nuestras unidades por el mapa, elegir los ataques, modificar las armas...



Carta de amor mecha





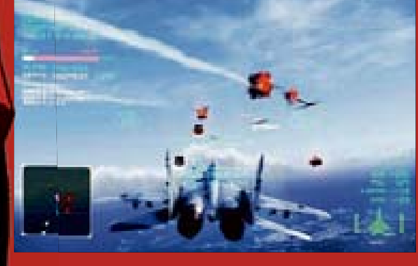
SUPER ROBOT WARS nace de una idea muy simple: ver juntas a las principales creaciones de Go Nagai (Mazinger Z), Yoshiyuki Tomino (Gundam) y Ken Ishikawa (Getter Robot) o lo que aquí en Japón se llama "la santa trinidad". A esta idea inicial se añadieron más capas y series, como una saga creada por Banpresto que solo cuenta con personajes y mechas originales. Esta última es la única que ha salido de Japón: los derechos de las series están muy repartidos y eso dificulta su edición en occidente...



LOS COMBATES POR TURNOS cuentan con espectaculares animaciones para recrear los ataques y habilidades especiales de cada mecha. Son el momento álgido del juego... si eres un fan de los mechas, claro.



aquí Tokio



→ ¡Saludos desde los cielos nipones! Desde el pasado 20 de mayo ya volamos por los cielos "gratuitos" de *Ace Combat Infinity*, que en su debut F2P ofrece campaña individual, modo cooperativo (para 2 equipos de 2 que compiten por ver quién causa más daño a los NPC), modo contratos para mejorar nuestro avión, emblemas para modificarlos... A Europa llega el 27 de mayo.



→Un abogado en la era Meiji. *Dai Gyakuten Saiban* es el título de la "precuela" de *Phoenix Wright*, llamada *Great Ace Attorney* y que estará ambientada en la era Meiji, entre 1868 y 1912. Estará protagonizada por Ryunosuke Naruhodo, antepasado de Phoenix Wright, quien lleva uniforme escolar y katana y es ayudado por su asistente, Susato Mikotoba.

→SaGa cumple 25 años. Otra querida saga de Square, que nació junto con Game Boy y apostó por tramas de ciencia ficción y una menor linealidad, también está de cumpleaños. Y, para caldear el ambiente, la compañía anunció que presentarían "algo" para celebrar el aniversario... que finalmente fue una colección de platos de porcelana con motivos del juego, con precios que oscilan entre los 50-85€...

aquíTokio



➔ *A lo Demons Souls* ¿en PS4?

From Software podría estar ya trabajando en su primer juego de PS4, que por las primeras imágenes que se han "escapado" del estudio, bien podría estar muy en la línea de su exitosa saga *Demon's Souls* y su endiablada dificultad. Por ahora se conoce como *Project Beast*, e incluso estéticamente tiene detalles que remiten a *Demon's Souls*.



➔ Recreativas clásicas en PS4.

Nippon Ichi, Hamsters y otros editores van a lanzar esta primavera los "Arcade Archives", o lo es lo mismo descargas digitales de Coin Ops clásicas. Cada título costará 823 yenes (unos 6 7) y entre 2 y 5 títulos se añadirán cada mes. Están confirmados *Double Dragon*, *Moon Cresta*, *Rygar*, *Bomb Jack*, *Crazy Climber*... y más.



➔ Más anime de Persona 4. El pasado 2 mayo, Atlus organizó un evento para anunciar algo relacionado con la serie *Persona*. Lejos de ser un juego, la compañía anunció una nueva serie de animación basada en los hechos de *P4 Golden*, la entrega de Vita. Comenzará a emitirse en Japón en julio de este mismo año y, como el anime original de P4 (de 201), tiene una pinta soberbia...

El blog de Kagotani

Japón, y los juegos AAA "next gen"

Mientras que todo el mundo habla ya del E3, en Japón todo gira entorno a los resultados de las compañías en el año fiscal que termina... nada excitante. Nintendo tiene dificultades con Wii U, nada nuevo con los pocos títulos que está recibiendo. Muchos editores obtienen resultados mixtos, pero en general, los que saltaron pronto al juego móvil están limitando los efectos de los negocios en recreativas y consola. Los que no lo hicieron están acelerando las cosas. Y luego está Sony... No hay semana en la que un diario económico no aborde los retos que tiene por delante, y parece que habrá nueva reestructuración en breve. PS4 vende bien en Occidente, pero no genera los beneficios que financiarán el futuro de la compañía. Pero eso, para otra ocasión.



Hablando del E3, Occidente ya está preparando títulos AAA. Personalmente, estoy esperando el juego de Star Wars desarrollado por DICE. Aún no se sabe cuantos de ellos están siendo desarrollados con la "next gen" en la cabeza. Pero, como muchos se pondrán a la venta durante la próxima Navidad, todo apunta a que se centrarán en las nuevas máquinas en previsión de sus fuertes ventas. Ahora mismo, la mayoría del negocio sigue en PS3 y 360 (Nintendo es otra historia). En Japón, no solo hay pocos desarrollos AAA, sino menos aún tiene en cuenta a PS4. Todavía estamos comparando en qué medida los gráficos y los fps son distintos entre las versiones de PS3 y PS4 de un juego... y eso no es muy "next gen". Deberíamos estar hablando del siguiente nivel de IA o libertad o de lo que no era posible en PS3 o 360. Todavía estamos en la anterior.

> « DEBERÍAMOS ESTAR HABLANDO DEL SIGUIENTE NIVEL DE IA O LIBERTAD, O DE LO QUE NO ERA POSIBLE EN PS3 O XBOX 360 »

Las ventas actuales de PS4 son tan bajas en Japón que ningún desarrollador se arriesga a menos que estés respaldado financieramente. Sakaguchi y Mistwalker podrían conseguir eso, de nuevo, para Xbox One. Sería el primero en desear un nuevo *Lost Odyssey*. Esperaba algo así o incluso más por parte de Sony, porque ahora mismo no hay mucho que jugar salvo indies que no justifican el precio de PS4. Así que el E3 es importante para saber por dónde irán los tiros, aunque el TGS será el que de las respuestas a la audiencia nipona.

¿Podrá XO triunfar esta vez? La ventaja de PS4 es pequeña, pero XO tampoco parece traer esa idea de juegos "high spec" que la podría hacer más atractiva que PS4 en Japón. No es ni siquiera por los títulos de lanzamiento, es más por lo que XO pueda hacer que PS4 no. Quizá Microsoft lance un mensaje para los jugadores nipones en el E3, uno que convierta a XO en una máquina atractiva, pero viendo lo que sucedió en el pasado, soy escéptico. Por ahora, los juegos "high spec", serán de nuevo cosa de Sony y lo que pueda atraer, con la forma y estética que gusta a los japoneses, a PS4.

LEGO EL HOBBIT

Participa y llévate el divertido LEGO® El Hobbit™ para PS4 o Xbox One y espectaculares sets de LEGO® para que recrees en casa las escenas más divertidas de la película y el juego.

PS4

2 JUEGOS LEGO El Hobbit para PS4

XBOX ONE

2 JUEGOS LEGO El Hobbit para Xbox One

3 SET LEGO Emboscada en Dol Guldur

8-14 79011

1 SET LEGO Persecución en la Ciudad del Lago

8-14 79013 Lake-town Chase

Participa en hobbyconsolas.com

hobbyconsolas.com/concursos/lego-hobbit















¡PROBAMOS THE EVIL WITHIN!

UN NUEVO RAYO DE LUZ PARA EL TERROR

■ PS4-PS3-Xbox One-Xbox 360-PC
■ Bethesda ■ 29 de agosto

Hemos viajado a Londres para probar una versión bastante avanzada del último juego de Shinji Mikami. Con él promete devolvernos a la auténtica experiencia del survival horror. Tenemos una cusiosidad mortal por descubrir si será cierto...





LA OSCURIDAD rodeará la aventura de Sebastian. Por suerte, tendremos un candil que podremos activar... o desactivar para pillar por sorpresa a nuestros enemigos.

El viejo cliché del terror: un investigador que llega a una escena del crimen con ganas de resolver un ambicioso misterio. Junto a él estamos nosotros, con la ventaja (o desventaja) de saber que dentro nos esperan momentos de angustia, horror y supervivencia, solo que aún no sabemos qué forma tendrán. Esas mariposas en el estómago, la calma que precede a la tempestad, son parte del encanto del género.

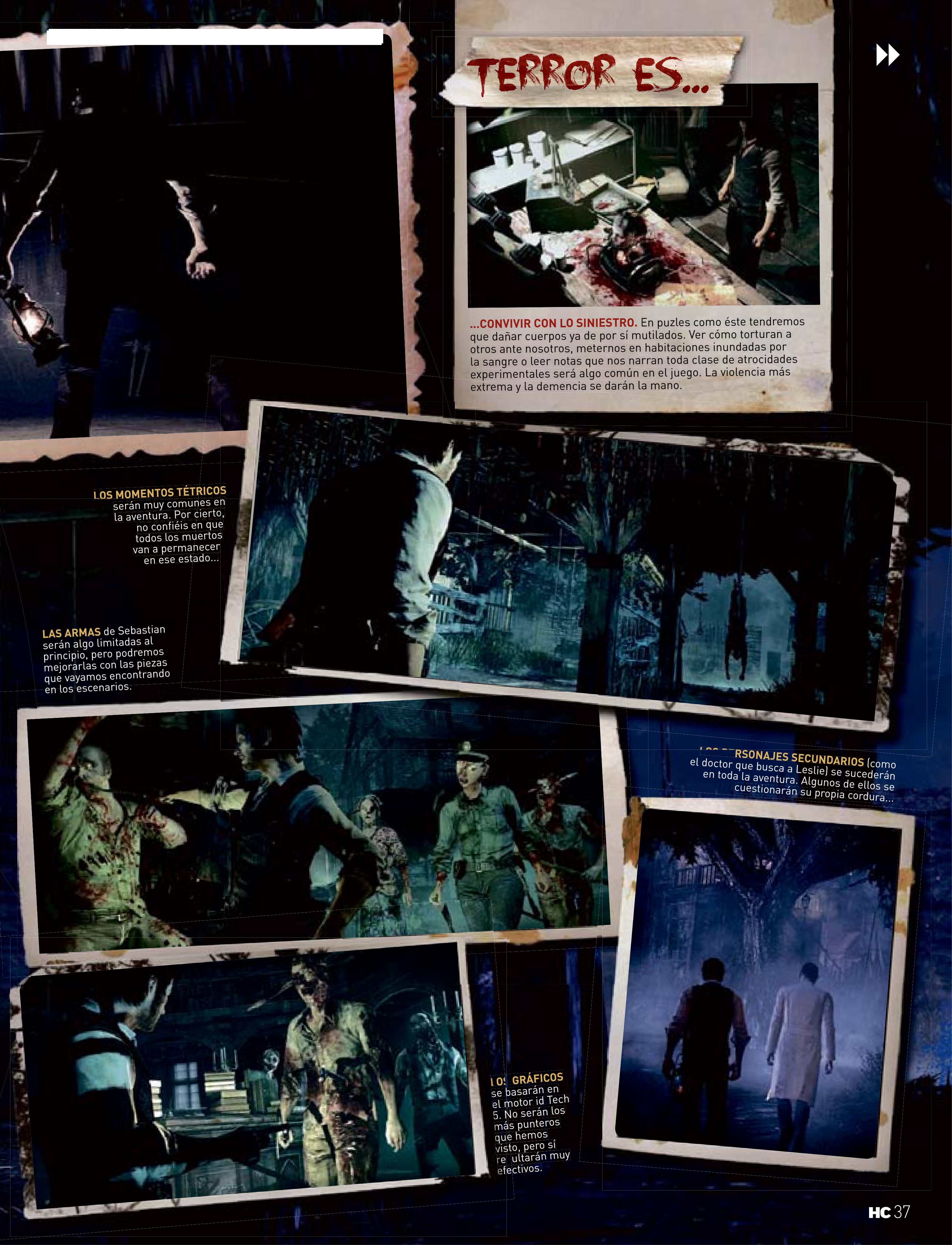
Hay una corriente en los videojuegos que intenta recuperar la esencia del miedo para ofrecérsela a un público cada vez menos impresionable, porque está curado de espanto, si nos permitís el juego de palabras. *Dead Space* lo consiguió hace unos años y propuestas más recientes como *Outlast* han convencido a un nicho de mercado, pero... ¿puede el público general sucumbir a un juego pensado para satisfacerlos a todos? Solo un hombre podría estar a la altura de esas expectativas: Shinji Mikami.

ÉL CREÓ EL PRIMER JUEGO etiquetado como "survival horror": el icónico *Resident Evil*. Durante años estuvo vinculado a la saga, pero, harto de pelear con Capcom para crear el juego que quisiera, se marchó para ganar algo de libertad. Ahora, su compañía Tango Gameworks forma parte de Bethesda, la cual ha puesto su confianza en la creatividad de un genio que lleva 9 años lejos del género. No solo Bethesda, los fans quieren descubrir cuál es la fórmula mágica actual para sentir escalofríos mientras nos aferramos a nuestro mando de control. La respuesta de Mikami: la fórmula ya estaba inventada. Sólo hay que aplicarla bien.

SEBASTIAN CASTELLANOS es el héroe de *The Evil Within*. En principio, parece el típico supervivente de estos títulos: confiado, rotundo físicamente y asombrosamente eficaz en lo que hace. Podría ser perfectamente Chris Redfield... si a Chris Redfield le faltara un tornillo. Y es que aquí entra una de las variables que se ha ido convirtiendo en costumbre del género durante los últimos años: el juego entre si lo que estamos viendo es verdad o parte de nuestra imaginación. Nuestro objetivo es investigar acerca de unos experimentos que buscaban llevar la psique humana hasta el límite mediante procesos quirúrgicos y psiquiátricos. Pero el experimento se fue de las manos a sus investigadores...

HEMOS PODIDO SUPERAR parte de los capítulos 4 y 8 del juego. En el primero, Sebastian acompaña a un doctor en busca de Leslie, un adolescente vinculado a los experimentos que parece tener visos de genialidad, pero que también vive atormentado por la locura y la muerte. Dice que no podrán escapar de allí... En mitad de esta investigación se aparece Ruvik. ¿El malo de la historia? Es un tipo que cubre sus cicatrices con una túnica y nos mira con un odio sobrenatural. Lógico, porque sus ocasionales intervenciones parecen más fantasmagóricas que físicas. No se os ocurra acercaros a él, pues parece que será algo así como el

LA PROPUESTA DEL JUEGO SERÁ MUY CLÁSICA, PERO SE SUSTENTARÁ EN UN RITMO Y PUESTA EN ESCENA CUIDADOS



TERROR ES...

...CONVIVIR CON LO SINIESTRO. En puzles como éste tendremos que dañar cuerpos ya de por sí mutilados. Ver cómo torturan a otros ante nosotros, meternos en habitaciones inundadas por la sangre o leer notas que nos narran toda clase de atrocidades experimentales será algo común en el juego. La violencia más extrema y la demencia se darán la mano.

LOS MOMENTOS TÉTRICOS serán muy comunes en la aventura. Por cierto, no confiéis en que todos los muertos van a permanecer en ese estado...

LAS ARMAS de Sebastian serán algo limitadas al principio, pero podremos mejorarlas con las piezas que vayamos encontrando en los escenarios.

LOS PERSONAJES SECUNDARIOS (como el doctor que busca a Leslie) se sucederán en toda la aventura. Algunos de ellos se cuestionarán su propia cordura...

LOS GRÁFICOS se basarán en el motor id Tech 5. No serán los más punteros que hemos visto, pero sí resultarán muy efectivos.

¿GORE? TODO EL QUE QUERÁIS. No habrá cortapisas a la hora de mostrar sangre o cuerpos mutilados, aunque el resultado es más espectacular e inquietante que desagradable.

Nemesis del juego. Pero no será el único enemigo, ya que tendremos a los "zombis", por así llamarlos. Antiguos pueblerinos cuya carne ha sido desgarrada por flechas y palos, mientras que su alma ha sido sustituida por algo más siniestro. Ellos patrullan zonas clave de los escenarios y, a diferencia de Ruvik, pueden ser eliminados.

Para dar cuenta de ellos, Sebastian contará con diferentes armas en su inventario, aunque por ahora solo hemos visto cuatro: un cuchillo, una pistola, una escopeta y una ballesta. Esta última se podrá equipar con munición variada: proyectiles eléctricos, congeladores, incendiarios... La munición será suficiente, pero no abundante, así que habrá que dosificar los disparos. También podemos valernos de lo que encontremos en el escenario: botellas para llamar la atención (a lo *The Last of Us*), hachas de mano, charcos de gasolina que podremos incendiar... Precisamente, la vertiente "pirómana" de Sebastian es muy importante en las partidas, ya que siempre que derribemos a un enemigo podremos usar nuestras cerillas para prenderle fuego y evitar que vuelva a levantarse, algo que podría suceder con más regularidad de lo que creéis. Por supuesto, las cerillas también estarán limitadas, aunque parece que será complicado agotar nuestro inventario.

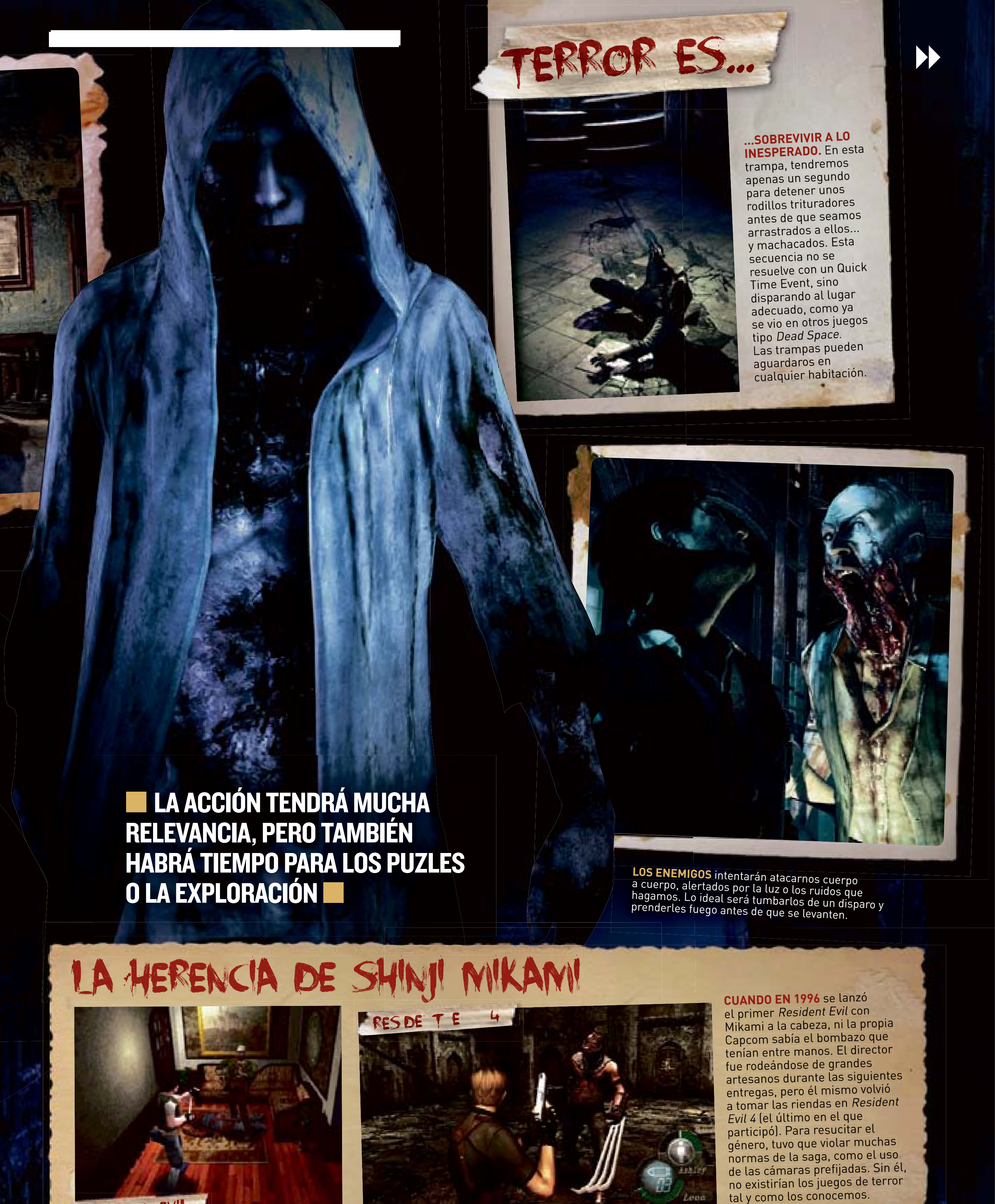
LA OBSERVACIÓN DE LOS ESCENARIOS será clave. Habrá objetos coleccionables, como notas o piezas de puzle, pero también munición y un líquido verde que servirá para mejorar los atributos (salud, resistencia al correr). A la vez, encontraremos armarios y camas en los que escondernos. En la porción que hemos jugado, nunca ha sido necesario recurrir a eso, pero solo tuvimos ocasión de probar los dos niveles de dificultad más bajos. Los otros dos estaban bloqueados. El último de ellos intimida con solo decir su nombre: Akumu.

También hemos tenido que superar un par de puzles muy a la vieja usanza. Por un lado, una caja fuerte a la que faltaban dos diales, que estaban vinculados a dos trozos de cuadro. El número que había que marcar en cada dial tenía que ver con un aspecto del cuadro... Por otro, una enorme puerta, que custodiaba el ala central de una mansión y sólo se podía abrir al buscar 3 cabezas diseccionadas sobre las que clavar unas agujas. ¿En qué parte del cerebro había que clavarlas? Las pistas estaban en una grabación de audio...



Como veis, todos los ingredientes de los "survival" clásicos están ahí. La proporción de lucha, infiltración (podemos matar a los enemigos normales si los atacamos por la espalda), exploración y puzles se decanta un poco más hacia la primera y la tercera, pero el resto de ingredientes ayudan en una experiencia uniforme, que nos hace sentir como en casa. No es un *Resident Evil* como los primeros exactamente. Si tuviéramos que compararlo, sería más bien con *Resident Evil 4*. Posee el suficiente dinamismo como para tenernos preparados ante alguna trampa inesperada (ojo a las bombas con detección de movimiento), pero a la vez nos invita a toquetear las estanterías, los arcones y las puertas que encontremos.

Se nota la madurez en el diseño de escenarios, que van marcando un "tempo" en nuestra aventura de tal forma que notamos



TERROR ES...

...SOBREVIVIR A LO INESPERADO. En esta trampa, tendremos apenas un segundo para detener unos rodillos trituradores antes de que seamos arrastrados a ellos... y machacados. Esta secuencia no se resuelve con un Quick Time Event, sino disparando al lugar adecuado, como ya se vio en otros juegos tipo *Dead Space*. Las trampas pueden aguardaros en cualquier habitación.

LOS ENEMIGOS intentarán atacarnos cuerpo a cuerpo, alertados por la luz o los ruidos que hagamos. Lo ideal será tumbarlos de un disparo y prenderles fuego antes de que se levanten.

LA ACCIÓN TENDRÁ MUCHA RELEVANCIA, PERO TAMBIÉN HABRÁ TIEMPO PARA LOS PUZLES O LA EXPLORACIÓN

LA HERENCIA DE SHINJI MIKAMI

CUANDO EN 1996 se lanzó el primer *Resident Evil* con Mikami a la cabeza, ni la propia Capcom sabía el bombazo que tenían entre manos. El director fue rodeándose de grandes artesanos durante las siguientes entregas, pero él mismo volvió a tomar las riendas en *Resident Evil 4* (el último en el que participó). Para resucitar el género, tuvo que violar muchas normas de la saga, como el uso de las cámaras prefijadas. Sin él, no existirían los juegos de terror tal y como los conocemos.







...NO SABER QUIÉN MUEVE LOS HILOS. El misterio será una constante en el título. ¿Quién es Ruvik? ¿Qué busca de nosotros? ¿Por qué se nos aparece como una suerte de espectro? Es más, ¿todo lo que estamos viviendo es real o fruto de nuestra imaginación? *The Evil Within* jugará en todo momento con esas ideas, obligándonos a sentirnos inquietos con los pasillos o las personas que tengamos delante.

EL APARTADO TÉCNICO NO ESTARÁ A LA ÚLTIMA, PERO SUS ELEMENTOS ESTARÁN MUY BIEN ENLAZADOS

el reto, pero a la vez vemos poco a poco cómo superarlo. Algo que parece lógico, pero que no todos diseñador sabe apuntalar.

A eso ayuda una interfaz a la que también se le notan los años de experiencia. Una barra de energía y otra de salud que se muestran sólo al desenfundar. Al presionar el stick derecho, aparece un menú radial para seleccionar el arma o para asignar atajos. Sencillo y efectivo. Cada vez que hay un enemigo cerca, se muestra un ojo que se abre, igual que en *Skyrim*. Pero cuidado, eso no os garantiza que no os vayáis a pegar algún susto.

➔¿EL JUEGO DARÁ MIEDO? Se basará en sustos puntuales y bien medidos, arropados por un sonido que nos va dosificando las voces dementes en la lejanía, la música inquietante... El gore también campará sin pudor. Hemos visto un momento en el que nos tocaba abrir en un torso para después hurgar entre sus vísceras. Tampoco faltan los actos en los que sentirnos perseguidos nos hará soltar una risa nerviosa. Hemos superado una porción en los que una horripilante niña, mezcla de la de The Ring y una araña, nos persigue por un pasillo. Escapar de ella por los pelos es intenso y divertido. Esos momentos tan crudos se ven acompañados por delirios en los que somos transportados a lugares surrealistas: pasillos infinitos, ríos de sangre... Parece como si Mikami quisiera recuperar ese prototipo inicial de *RE 4* que no llegó a ver la luz: Leon iba a enfrentarse a enemigos sobrenaturales y sufrir alucinaciones...

Todo el trabajo de ambientación no funcionaría si no hubiera un apartado técnico a la altura. Ya hemos hablado del sonido (a España llegará doblado), pero, ¿y los gráficos? *The Evil Within* no es puntero visualmente. Ni los modelos, ni los efectos de iluminación o las texturas son destacables y solo algunos efectos de partículas (nosotros lo probamos en un PC) parecían fuera del alcance de la generación PS3-360.

Ahora, aunque las elementos no sean de primera, Tango los ha usado con maestría. Sombras de ramas en movimiento desde las ventanas, sangre brotando a borbotones cuando menos lo esperamos, una cámara que nos sigue a la distancia justa cuando abrimos despacio una puerta, un filtro de granulado muy tenue que enrarece la atmósfera... En definitiva, el resultado convence, nos mete en la pesadilla sin fisuras y nos recuerda que lo importante es que las sensaciones resulten creíbles, por encima del número de polígonos que incluyan. ■



SEBASTIAN SERÁ DURO, pero no será un superhombre. Nuestro medidor de resistencia al correr se gastará rápido y necesitaremos unos segundos para recuperarnos. Además, habrá que buscar jeringuillas para devolvernos la salud perdida.

OTROS LO HAN INTENTADO...

Los últimos meses están viendo una resurrección del terror. Dos nuevos títulos acaban de llegar para pelear por el sangriento trono del género, pero con resultado desigual.



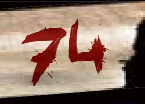
OUTLAST WHISTLEBLOWER

■PS4-PC ■ Red Barrels

La primera expansión (y la única, según han dicho sus desarrolladores) para la historia del aclamado *Outlast* acaba de llegar con un nuevo protagonista, que ha de vivir acontecimientos paralelos a los que vimos en el juego original. De nuevo, hemos de jugar en perspectiva subjetiva mientras usamos nuestra cámara de vídeo para grabar pruebas. No podemos pelear con los dementes que nos vayan saliendo al paso, solo escondernos de ellos. Nuestra mejor herramienta es la visión nocturna para las zonas oscuras, pero las pilas de nuestra cámara que hacen posible esa función son limitadas...

La fórmula de *Outlast* permanece inalterada, lo que garantiza nuestra constante tensión (sin ningún arma a nuestra disposición, nos sentimos atrapados en una ratonera), pero también cierta sensación de redundancia, si ya hemos superado la aventura original. A pesar de esto y de su simpleza gráfica, la saga permanece como una de las más meritorias de los últimos años, por ofrecer una visión realmente radical y distintiva del género "survival horror". ■

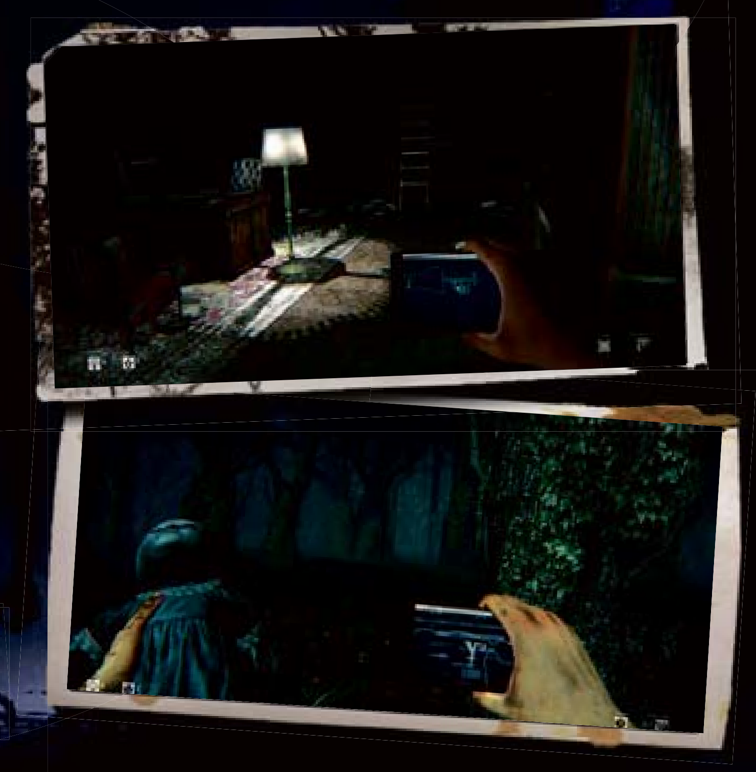
VALORACIÓN: Digna expansión para un título sencillo, pero que sabe mantenernos en vilo constantemente.



DAYLIGHT

■PS4-PC ■ Zombie Studios

Una chica de la que no sabemos nada aparece en un edificio abandonado. A partir de ahí, tenemos que ayudarla a explorar (en vista subjetiva) mientras se ilumina con su móvil. Los poltergeist se suceden en las habitaciones y unas extrañas runas son los sellos que nos bloquean el paso y que hemos de eliminar trayendo objetos especiales a ellas. Por el camino, puede que nos topemos con una espectral mujer que nos matará al mirarnos fijamente... Este título ha intentado innovar en algunos aspectos, como la generación aleatoria del mapeado por el que nos movemos o el uso de Twitch para que otros usuarios "invoquen" ruidos en nuestra partida mientras nos ven jugar por streaming. Con estos añadidos, nunca habrá dos partidas iguales. Lamentablemente, lo mejor se ha quedado en el papel, porque a la hora de la verdad nos hemos encontrado con un frame rate nefasto y unos escenarios horrorosamente simples y repetitivos. Tampoco ayuda el hecho de que se pueda superar en algo más de un par de horas, sin que nos queden ganas de volver a intentarlo (hay objetos coleccionables). El terror solo nos "salpica" en alguna aparición por sorpresa de la chica espectral, que tiene un aspecto convincente, pero que acaba perdiendo la gracia por ser el único enemigo que nos encontramos en el juego. ■



VALORACIÓN: Buenas ideas, desaprovechadas por un apartado técnico flojo y poca ambición en la jugabilidad. **48**


FIZZCO
BLAMM!

■ Xbox One ■ Otoño ■ Insomniac Games

Sunset Overdrive

¡Ya llega la artillería pesada a Xbox One! Sunset Overdrive, después de Titanfall, va camino de convertirse en uno de los juegos exclusivos más interesantes del catálogo que la consola de Microsoft recibirá durante este año.

Viajamos a Los Ángeles, hasta los estudios de Insomniac Games, para comprobar de primera mano qué es lo que nos espera con *Sunset Overdrive*, su primera apuesta exclusiva para Xbox One. La responsabilidad con su nuevo título es doble, primero por mantener la calidad a la que nos han acostumbrado durante todos estos años con obras maestras como los primeros *Spyro the Dragon* de PSone o los *Ratchet and Clank* y *Resistance* que pudimos disfrutar en las siguientes consolas de Sony. Y segundo, como cualquier otro título exclusivo, por tener que ofrecer una razón de peso para que los todavía indecisos elijan a Xbox One como su consola de nueva generación favorita.

➔ INSOMNIAC GAMES CAMBIA DE HÁBITOS y toma un nuevo rumbo trabajando para Microsoft, pero hay una cosa que han mantenido igual que siempre: su libertad creativa. El estudio ha podido tomar todas las decisiones relacionadas con *Sunset Overdrive* y os aseguramos que en la escasa media hora que pudimos jugar todas sus principales señas de identidad rebosaban una frescura, una originalidad y una personalidad especial a la que no estamos acostumbrados últimamente. El juego se salta todas las reglas y nos cuenta una historia que critica el poder establecido y las sociedades que se dejan gobernar por unos líderes tiranos.

Sunset Overdrive nos sitúa en el año 2027, en un futuro próximo totalmente controlado por una multinacional llamada FizzCo. Su producto estrella es una bebida energética llamada Over Charge Delirium XT, que tiene un ingrediente secreto que convierte a todos los que la beben en mutantes. Por suerte, nuestro protagonista no ha probado ni una sola gota de ese exquisito brebaje y sigue siendo humano, pero el problema es que se encuentra atrapado en una ciudad repleta de mutantes. ¿Será capaz de escapar?

➔ EL MUNDO ABIERTO DE SUNSET CITY es el verdadero secreto y el elemento diferenciador de *Sunset Overdrive*, con el que se pone de

>

SUNSET OVERDRIVE MEZCLARÁ MUCHOS GÉNEROS EN UNO

UN MUNDO PARA EXPLORAR

Sunset City, la ciudad donde transcurre el juego, será uno de sus encantos... junto con el intuitivo control.

LA CIUDAD A NUESTRA DISPOSICIÓN. Saltar por los tejados, grindar barandillas o utilizar el cableado eléctrico como si fuera una tirolina o para escalar a puntos elevados es una pequeña muestra de la versatilidad del protagonista.



NO HABRÁ MOMENTO PARA LA CALMA. Mantenerse en continuo movimiento si queremos salir ilesos será la norma. Correr por las paredes y entre los edificios será necesario para mantenernos fuera del alcance de los sedientos mutantes.



O DIERON UNA CIFRA, pero nos aseguraron que en *Sunset Overdrive* tendremos a nuestra disposición un arsenal mayor que el de todos los *Ratchet*.

LA PISTOLA TNTEDDY combinará el poder de la dinamita con el encanto de un osito de peluche. También habrá una pistola de fuegos artificiales, de vinilos...



LA PERSONALIZACIÓN del héroe protagonista contará con opciones para aburrir. Su editor nos permitirá elegir entre muchísima ropa, sexo, peinado y otras opciones...

ENEMIGOS Y JEFES FINALES



LA BEBIDA ENERGÉTICA DE FIZZCO ha creado distintos tipos de mutantes: OD'd, Herkers y Blowers serán diferentes y tendrán habilidades distintas, pero todos explotarán por los aires.



LOS JEFES FINALES aparecerán al final de algunas misiones. El de la imagen es Fizzy, la mascota de Fizzco, que lanzará rayos y misiles mientras tenemos que disparar y evitar sus ataques.

manifiesto el reconocido buen hacer de Insomniac Games a la hora de combinar y complementar diferentes estilos de juego. Y aquí el mundo abierto es una opción más para dar rienda suelta a nuestra libertad de movimiento, que estará potenciada con una gran variedad de toques plataformeros, desde correr por paredes a deslizarnos por cables eléctricos (todo mientras disparamos al mismo tiempo, por ejemplo).

No menos importante será el arsenal a nuestro alcance que, fiel a la tradición del estudio californiano, rebosará originalidad por los cuatro costados. Armas con un poder de destrucción bestial creadas a partir de piezas que todos podíamos encontrar por casa. Pero el éxito de nuestra supervivencia no recaerá solo en las armas, sino en nuestra forma de combinar movimientos y ataques, para que el ritmo frenético al que nos quiere obligar *Sunset Overdrive* no decaiga. De hecho, nos recompensará por no parar y obtendremos una mayor puntuación cuanta más destrucción causemos y más mutantes eliminemos en el menor tiempo posible. Más tarde podremos usar nuestro botín para mejorar las armas o comprar ropa para recorrer Sunset City con mucho más estilo. Insomniac nos lo pondrá fácil y no será necesario ser un as para conseguir combos espectaculares. Por decirlo rápidamente, será fácil de entender, pero difícil de dominar.

POR SUERTE, EN SUNSET CITY no estaremos solos. Todavía quedan algunos supervivientes que nos echarán una mano para completar las misiones; y algunos otros que nos pedirán ayuda en absurdas misiones secundarias. Un sentido del humor especial que estará presente durante todo el juego, ya que el estudio ha querido hacer algo divertido y, al tiempo, que tuviese unas señas de identidad propias. Algo que, por lo que hemos jugado, han conseguido. Y no solo eso. Esa personalidad también va a quedar plasmada en el apartado gráfico de *Sunset Overdrive*.

INSOMNIAC GAMES QUIERE INICIAR UNA NUEVA SAGA CON SUNSET OVERDRIVE



Toda la ciudad estará cuidada hasta el último detalle, haciendo gala de unos gráficos muy coloristas con un marcado estilo cómic. En los combates la pantalla se llenará de efectos de luz, explosiones y mutantes volando por los aires... aunque, como punto negativo, este festival de efectos dificultará un poco la visibilidad, llegando a no saber exactamente dónde estamos en el fragor de la batalla. Aún así, no parece que sea algo de lo que debamos preocuparnos todavía.

➔ **¿ESTAMOS MUY LEJOS DEL APOCALIPSIS?** Aunque todavía no han anunciado una fecha de salida exacta, seguramente llegue a las estanterías de las tiendas en algún momento del próximo otoño. Antes de eso tenemos una cita ineludible con *Sunset Overdrive* en el próximo E3. Lo que sí hemos comprobado es que esta nueva IP puede convertirse en uno de los títulos importantes de Xbox One del 2014. Y sino, al tiempo...

EL JUEGO CORRE A 30FPS Y 1080P pero ni con la pantalla llena de mutantes había ralentizaciones.

HABLAMOS CON MARCUS SMITH Y DREW MURRAY

(Directores creativos de **Insomniac Games**)

¿Cómo se os ocurrió la idea principal a la hora de crear *Sunset Overdrive*?
Es un juego muy diferente a los demás. Pensábamos en qué es lo que haríamos si tuviéramos total libertad para decidirlo. Microsoft nos dio esa libertad y a partir de ahí empezamos a diseñarlo. Tuvimos muchas influencias y muchos elementos de nuestros juegos favoritos, que están metidos de una forma u otra en *Sunset Overdrive*.

¿Y la inspiración para crear a los mutantes del juego?
Bueno, juntamos todas las ideas que tuvimos en un papel y nos gustó la de presentarlo como consecuencia del producto químico que lleva la bebida energética de Fizzco. Al ser uno de los pocos humanos que quedamos en la ciudad, nos basamos en la idea de la película "Soy Leyenda", fusionando el apocalipsis con mutantes que han perdido la cabeza.

Hemos visto que todo lo tratáis con un humor especial. ¿En algún momento os ha asustado ser un videojuego que critica tan claramente el sistema capitalista y las multinacionales?
En realidad no demasiado... no debería pasar nada en el futuro. Mientras trabajábamos en el juego ocurrieron muchas cosas en EE.UU. como la ocupación de Wall Street, la crisis económica y el rescate del sistema bancario... No queremos transmitir que los negocios son algo malo, pero sí que el poder de las empresas tiene que estar en manos de gente seria.

¿Qué nuevas experiencias queréis ofrecer a los jugadores de Xbox One?
Creemos que la más importante es la forma de moverse por la ciudad. En *Sunset Overdrive* hemos creado un espacio abierto único, donde todo está conectado y donde podemos decidir nuestro próximo movimiento. El juego no lo hace todo por ti cuando pulsas un botón. Hemos trabajado muy duro en el modo campaña y creemos que el resultado es algo único que no está reciclado de otros juegos. En definitiva, queremos que la gente juegue a Sunset Overdrive pensando que cada lugar del juego tiene algo único.

Ya que hablamos del modo historia, ¿podríais adelantar cuánto puede durar?
Realmente no lo sabemos (risas). Basándonos en lo que hemos visto jugar a la gente que solo ha probado el modo campaña, hemos comprobado que será bastante más largo de lo que pensábamos en un principio. También hay que esperar a ver lo que ofrece el modo online.

¿Querremos volver a jugarlo?
Seguro. El mundo abierto de *Sunset Overdrive* te invitará a volver a visitarlo para completar el 100% del juego. Además, tendrás muchas cosas que hacer a tu alrededor. Todavía quedan algunas sorpresas por anunciar que esperamos que proporcionen a la historia nuevas experiencias.

¿Podremos utilizar Kinect o Smart Glass de alguna forma especial?
En realidad no estamos trabajando en ninguna utilidad especial para Kinect. En el caso de SmartGlass todavía no podemos confirmar nada.

Y ya por último, ¿veremos a *Ratchet & Clank* en la nueva generación?
Nunca se sabe... ¿por qué no? Cuando acaben la película ya veremos...

< SUNSET OVERDRIVE ES EL JUEGO QUE HABÍAMOS SOÑADO HACER >



CD PROJEKT RED, el estudio responsable de *The Witcher 3*, tiene su sede en Varsovia y cuenta con 200 trabajadores. Es uno de los más reputados del momento, por detalles como su defensa de que los contenidos descargables deberían ser gratuitos.

THE WITCHER 3 WILD HUNT

LA NUEVA GENERACIÓN HACIA LO SALVAJE

El brujo Geralt de Rivia se encuentra en la acería acabando de forjar la espada con la que dará el gran golpe. Se ha dado de plazo hasta febrero para afilarla y desgarrar con ella a los infieles de la nueva generación.

PS4 - Xbox One - PC ■ Febrero de 2015 ■ CD Projekt RED

El arranque de la nueva generación está siendo uno de los más perezosos de la historia. No es tanto porque las nuevas consolas no estén recibiendo títulos, como porque éstos sean, en su mayoría, meras conversiones de juegos pensados para PS3 y Xbox 360, con las limitaciones técnicas que eso conlleva.

Por suerte, a finales de año dará comienzo el verdadero amanecer de PS4 y Xbox One, con juegos como *The Order 1886*, *Batman Arkham Knight*, *Assassin's Creed Unity* o *Project CARS*. Sin embargo, de todo lo que hay anunciado ahora mismo, probablemente lo más rompedor sea *The Witcher 3 Wild Hunt*, un ambicioso proyecto que verá la luz en febrero de 2015, tras haber sufrido un retraso para limarle las aristas. Si nada se le tuerce al estudio polaco CD Projekt RED, tiene visos de ser un auténtico "vendeconsolas".

La aventura estará protagonizada por Geralt de Rivia, el brujo de pelo blanco y ojos gatunos al que vimos en las dos primeras entregas de PC y Xbox 360 (la consola de Microsoft sólo recibió la segunda).

➔ **EL ARGUMENTO SERÁ TOTALMENTE NUEVO,** aunque el juego será la continuación natural de la saga, por lo que los no iniciados podrán disfrutarlo sin problema. Así, mientras el poderoso imperio de Nilfgaard trata de conquistar los Reinos del Norte, Geralt, miembro de un agonizante linaje de cazadores de monstruos, deberá enfrentarse a un oscuro enemigo: la Cacería Salvaje, un fantasmagórico desfile de jinetes y heraldos del Apocalipsis.

El objetivo inicial será encontrar a la mujer que hizo una profecía que podría marcar el futuro del mundo, envuelto ahora en una guerra sin cuartel. Todo estará muy imbuido por la mitología, por lo que habrá múltiples elementos de fantasía, especialmente en lo relativo al tipo de enemigos. Lo único malo en este sentido es que parece que el juego llegará sólo con ▸▸

LITERATURA AUDIOVISUAL

The Witcher es una saga de lo más polivalente. Creada por el polaco Andrzej Sapkowski, empezó en el ámbito literario, pero luego fue llegando al cine, la televisión, los cómics y los videojuegos.



LIBROS. Se dividen entre la Saga del brujo (dos libros de relatos cortos) y la Saga de la sangre de los elfos (cinco novelas largas), que cuentan la historia de Geralt de Rivia. En España, la séptima entrega se dividió en dos volúmenes. La historia está conclusa.



CINE Y TELEVISIÓN. En 2001 hubo una película titulada *The Hexer*. La dirección corrió a cargo de Marek Brodzki, mientras que el papel de Geralt fue encarnado por Michal Zebrowski. En 2002 se emitió una serie de televisión de trece capítulos.



VIDEOJUEGOS. Aprovechando que es una saga polaca, CD Projekt RED logró los derechos para adaptarla al mundo de los videojuegos. La primera entrega se lanzó en 2007, mientras que la segunda, subtitulada como *Assassin's of Kings*, salió en 2011.

LA HISTORIA será el hilo conductor de la aventura, aunque tendremos libertad para ir adonde queramos en todo momento, como no podía ser menos en un juego de mundo abierto.

LA CÁMARA se ubicará siempre en tercera persona, a diferencia de lo que sucede en otro RPG similar como es *Skyrim*.

voces en inglés, ya que Bandai Namco, distribuidora del título, no ha listado el castellano en la lista de doblajes. Eso sí, los subtítulos sí estarán traducidos.

➔ LA COMBINACIÓN DE ROL Y MUNDO ABIERTO será la piedra angular de *The Witcher 3*. El mundo tendrá un tamaño 35 veces superior al de la segunda entrega, con lo que os podéis hacer una idea de cuán inabarcable será. Lo mejor es que los escenarios no serán extensas campiñas desoladas, sino que habrá infinidad de eventos y misiones a lo largo y ancho de un mapa con tres grandes áreas. La primera será No Man's Land, una tierra inhóspita muy influida por la mitología eslava. Luego estará el archipiélago de Skellige, que ofrecerá un panorama vikingo, con muchas islas cubiertas de hielo. Finalmente, tendremos la ciudad de Novigrad, inspirada en el Ámsterdam medieval, según nos contó Miles Tost, diseñador de niveles. También habrá múltiples subregiones, en forma de montañas, bosques, lagos…

Como en los mejores juegos de rol de mundo abierto, seremos bastante libres para encauzar nuestro propio destino. Habrá una ristra principal de misiones, que hará mucho énfasis en la figura de Geralt como hilo conductor, pero, por lo general, tendremos mucho margen para decidir qué hacer o adónde ir. El juego no tendrá nada que envidiarle a monstruos del rol como *Skyrim*, por ejemplo. En ese sentido, habrá 36 finales diferentes, en función de muchas de las decisiones que vayamos tomando.

Los combates tendrán un gran peso en la aventura. A menudo, deberemos enfrentarnos a horripilantes monstruos y a humanos, deseosos de zamparse a Geralt o ver su cabeza clavada en una estaca, respectivamente. El control será bastante accesible, con comandos para golpear con la espada, esquivar y utilizar magias, de modo que los combos se podrán encadenar de manera muy fluida. Podremos incluso interactuar con el entorno, para lanzar a los enemigos contra una pared, por ejemplo.

➔ EL APARTADO TÉCNICO será otra de las grandes fortalezas de *The Witcher 3 Wild Hunt*. Pese a no ser una de las compañías con mayor volumen de efectivos, en CD Projekt



COMO BUEN HECHICERO, Geralt de Rivia dispondrá de poderes mágicos que le servirán para hacer frente a las criaturas y los espectros con los que se topará.

BRUJERÍA TECNOLÓGICA

El REDengine 3, un motor gráfico hecho expresamente por CD Projekt RED para la nueva generación, garantizará una experiencia visual sin precedentes.

CIUDADES. Las urbes, como Novigrad, serán lugares bulliciosos y llenos de vida. Habrá centenares de edificios diferentes e infinidad de objetos de atrezo, con una estética marcadamente medieval.

ANIMACIONES. Habrá cerca de 12.000, por las 7.000 que había en *The Witcher 2*, lo que permitirá recrear con fidelidad los movimientos de Geralt, en especial en los combates, que serán más orgánicos.

ILUMINACIÓN. Los efectos de luz tendrán un acabado fabuloso, con una presencia frecuente de fuegos y chispas. El humo y los reflejos sobre las armaduras de metal tendrán un acabado de lo más brillante.

PAISAJES. Geralt viajará por todo tipo de parajes: bosques, glaciares, ciénagas, acantilados, campiñas, pueblos de granjeros... La vegetación y las sombras que ésta proyectará serán una delicia.

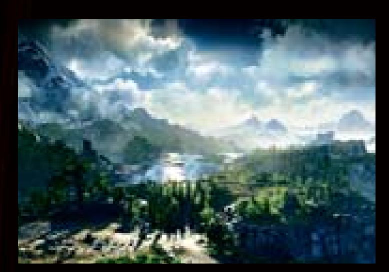
AGUA. El archipiélago de Skellige tendrá una gran presencia en la aventura, y su océano contará con unos geniales efectos de oleaje. También habrá vados en los que veremos reflejado el paisaje de alrededor.

CLIMATOLOGÍA. Habrá efectos dinámicos que, además de quedar muy bien sobre la pantalla, condicionarán la aventura. El imprescindible ciclo día-noche tampoco faltará a la cita en un título tan ambicioso.

SI NADA SE LE TUERCE A CD PROJEKT RED, THE WITCHER 3 TIENE VISOS DE CONVERTIRSE EN UN GRANDE

UN RPG DE EXTENSIÓN CASI INFINITA

Cuando se lance, *The Witcher 3* seguramente ostente el honor de ser el juego más vasto de la nueva generación. Las dos primeras entregas ya eran grandes, pero ésta promete ser aún mayor.



KILÓMETROS CUADRADOS. El mapa tendrá un tamaño 35 veces superior al de *The Witcher 2*, que ya era amplio de por sí. Lo mejor es que no será un páramo vacío, sino que siempre habrá cosas que hacer. Recorrerlo de punta a punta llevará su tiempo, pero, por suerte, habrá puntos de viaje rápido.



BIFURCACIONES. La aventura tendrá 36 finales diferentes, que dependerán de todo tipo de decisiones, incluso de las más insignificantes. Para acabar el hilo principal, harán falta 50 horas, a las que hay que añadir otras tantas para las misiones secundarias. Por tanto, la duración será centenaria.



MEDIOS DE TRANSPORTE. Dada la gigantesca extensión del mapeado, Geralt de Rivia podrá echar mano de diversos medios de locomoción. El caballo será el más frecuente, pero las embarcaciones serán imprescindibles para llegar a las islas (siempre que no haya tormenta).



EL SISTEMA DE COMBATE tendrá muchas capas. Podremos encadenar combos de forma fluida y, además, usar el entorno, por ejemplo para machacar a un enemigo contra una pared.



LA HISTORIA contará con numerosos diálogos. Llegarán en inglés, pero, al menos, estarán subtitulados al español.



LOS SENTIDOS DE BRUJO permitirán al protagonista ver y oír cosas a su alrededor, algo útil para descubrir secretos.

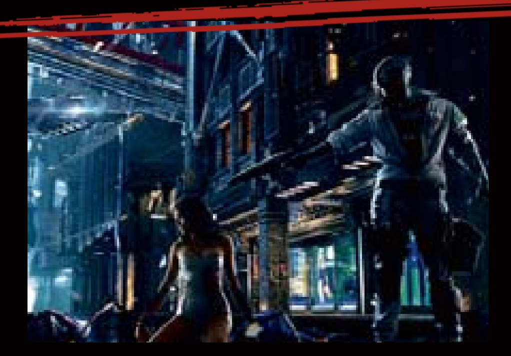
RED han destinado una cuarta parte de su fuerza de trabajo (unas 50 personas) a desarrollar un motor gráfico propio, el REDengine 3. Pudimos contemplar una pequeña muestra de cómo son sus herramientas y nos pareció realmente bestial. Por ejemplo, les vimos crear un paisaje con una laguna y un prado en cuestión de segundos, con unas texturas muy logradas. De ahí que les haya sido posible hacer un mapa 35 veces mayor que el de su anterior proyecto.

En esa misma presentación, nos mostraron muchos de los detalles que permitirá reflejar el REDengine 3. Lo que más nos impactó fue el tamaño y la vistosidad de los escenarios abiertos. Así, la distancia de dibujado será enorme, y en el horizonte se combinarán nubes, bandadas de pájaros, el perfil de las cadenas montañosas… La vegetación será muy frondosa, aunque en la demo que vimos había un ligerísimo "popping", en un tramo en el que los árboles se contaban por decenas. Del mismo modo, las ciudades tendrán una arquitectura gloriosa y rebosarán de vida, con ciudadanos activos que, por ejemplo, correrán a refugiarse si empieza a llover a cántaros.

➔ **LA ILUMINACIÓN** será otro aspecto que rayará a un gran nivel, con efectos de fuego, reflejos en todo tipo de superficies (agua, metal) y sombras. Las físicas también estarán muy trabajadas, de modo que, por ejemplo, al usar magias durante un combate, puede que los objetos de alrededor, como mesas y sillas, salgan despedidos. Todo ello irá acompañado de una dirección artística para quitarse el sombrero.

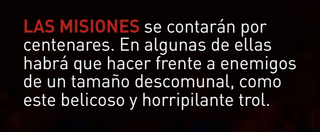
Las demos técnicas que se han mostrado hasta ahora resultan bestiales, tanto, que en ocasiones invitan a pensar que PlayStation 4 y Xbox One tal vez no sean capaces de llegar a ese nivel (la versión de PC será la más consistente), pero confiemos en que no haya un bajón gráfico de consideración, como ha sucedido en otros casos. Sea como fuere, el motor gráfico promete codearse con pesos pesados como el

COMO EN LOS MEJORES JUEGOS DE ROL, SEREMOS BASTANTE LIBRES PARA ENCAUZAR NUESTRO DESTINO



CYBERPUNK 2077, la siguiente estación

CD Projekt RED está trabajando ya en *Cyberpunk 2077*, el que será su siguiente título tras *The Witcher 3*. Será un RPG inspirado en Cyberpunk 2020, un juego de rol con dados de 1988, con cuyo creador, Mike Pondsmith, se está colaborando. Se ambientará en un futuro distópico en el que la tecnología se ha convertido en salvación y, a la vez, maldición de la humanidad.



LAS MISIONES se contarán por centenares. En algunas de ellas habrá que hacer frente a enemigos de un tamaño descomunal, como este belicoso y horripilante trol.

Unreal Engine 4 de Epic Games, el Snowdrop de Ubisoft o el Luminous Engine de Square Enix. Por ahora, CD Projekt RED no se plantea vender esa tecnología a terceras compañías.

➔**ESTA EMBRUJADORA AVENTURA** llegará a PlayStation 4, Xbox One y PC a lo largo del mes de febrero de 2015. Aunque no se haya jugado a las dos entregas previas o no se sea particularmente entusiasta del rol, apunta maneras de imprescindible. CD Projekt RED está firmando un título que, por fin, promete sacar verdadero partido a la nueva generación con una propuesta ambiciosa en todas sus vertientes: un mapeado gigantesco y lleno de vida, misiones suficientes como para jugar al menos 100 horas, 36 finales diferentes, gráficos para quitar el hipo… La atalaya donde Geralt de Rivia aguarda ya se empieza a vislumbrar en el horizonte, a nueve meses vista. Se dice que el hechicero se está esmerando tanto en afilar su espada que no habrá ningún monstruo que se resista a su cortante filo. Será cosa de brujería. ■

HABLAMOS CON UNO DE SUS RESPONSABLES

Miles Tost, diseñador de niveles del juego, nos atendió durante un evento que Bandai Namco (distribuidora del juego) organizó recientemente en la ciudad de Berlín.

Esta es la tercera entrega de la saga, pero las anteriores no salieron en consolas PlayStation. ¿Cómo habéis enfocado la historia para que la comprendan los no iniciados?
Estamos trabajando duro para que sea comprensible para la gente que sea nueva en la saga. Para eso, por ejemplo, estamos haciendo un prólogo con una extensa área que introduce al usuario en el juego. No es un tutorial propiamente dicho, sino algo para familiarizarse con la historia de *The Witcher*, las mecánicas y la naturaleza del juego con facilidad. Hablando desde una perspectiva del argumento, para *The Witcher 3* toda la situación se ha reseteado, porque muchos de los personajes de la clase política se han ido o están muertos, por lo que el mundo se ha visto abocado a una guerra.

Se supone que las decisiones morales serán importantes. ¿De qué tipo serán y cómo influirán en los diferentes finales que habrá?
Hay 36 finales diferentes, dependiendo de varias decisiones que tienes que tomar a lo largo del juego. Como siempre, intentamos que las acciones que tomas en el juego tengan consecuencias, pero sin que necesariamente se aprecien a simple vista, como sucedería en la vida real. Eso evita que los jugadores hagan trampas con la historia, como volver hacia atrás o cargar una partida en un momento en que no estuvieran seguros de una decisión.

¿No creéis que ésta es una buena ocasión para lanzar una versión remasterizada de las dos primeras entregas?
No, el equipo tiene centrados sus esfuerzos en *The Witcher* , porque no está acabado aún. Necesita pulimento. En el futuro, ¿quién sabe?

En lo que al sistema de combate se refiere, ¿qué hay de distinto en comparación con otros RPG?
Lo hemos modificado mucho respecto a *The Witcher* . Hemos cogido lo mejor de aquél y lo hemos reconstruido desde cero, para hacerlo más táctico y fluido. Hemos añadido 96 nuevas animaciones de combate que hacen que se sienta más suave, y también queríamos huir de animaciones largas. Ahora, cuando aprietas un botón una vez, no haces sólo un golpe con la espalda, sino que también te permite esquivar, por ejemplo. El control responde muy bien, y eso es lo que lo hace diferente.

¿Cómo habéis hecho para darle autonomía al jugador y, a la vez, contar una historia guionizada?
No es una tarea fácil, pero tenemos un gran equipo dedicado a hacer las misiones. Hemos intentado incluir un montón de "quests" interesantes a lo largo de ese mundo abierto. Siempre encontrarás algo interesante que quizás no te esperaras, sin que las tareas se repitan.

GANADORES SUPER CONCURSO DKC TROPICAL FREEZE

¿Te ha tocado? Búscate entre los 15 afortunados ganadores de este concurso y, si sale tu nombre, ponte a dar voces de alegría allá donde estes.



PREMIADOS

1 MEGAPACK CON...

Wii U + New Super Mario Bros U y New Super Luigi U + DKC Tropical Freeze + Super Mario 3D World + The Legend of Zelda Wind Waker HD

- Carlos González Vázquez (Madrid)

4 PACKS CON...

Wii U + New Super Mario Bros U y New Super Luigi U + DKC Tropical Freeze

- Seyd n Ben Gamra Lobo (Cádiz)
- Fausto Montani (Lleida)
- Antonio Moreno Cárdenas (Huelva)
- Daniel Rabinat Aligué (Lleida)

10 JUEGOS

DKC Tropical Freeze

- Bruno Núñez Polo (Castellón)
- Juana M. Astorga Venega (Málaga)
- Miguel Vicente López (Salamanca)
- Jesús Fernández González (Ourense)
- Ana Mensión Campanario (Badalona)
- Juan Carlos González Mella (Bizkaia)
- Henar Parga Sainz (Vizcaya)
- Juan Carlos Henares (Málaga)
- Jacobo Montero Rodríguez (Madrid)
- Antonio López Galiano (Madrid).

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

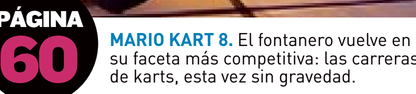
▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 54

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER. Un shooter que rescata un gran clásico de los videojuegos y nos pone ante una realidad alternativa en la que los nazis han ganado la II Guerra Mundial....





PÁGINA 60

MARIO KART 8. El fontanero vuelve en su faceta más competitiva: las carreras de karts, esta vez sin gravedad.



PÁGINA 64

BOUND BY FLAME. El rol de acción debuta en PS4 con un título que te atrapará si le das una oportunidad...

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



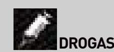






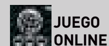












VIOLENCIA

18 ■ Shoot'em up ■ Bethesda ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Cambiando el rumbo de la Historia... armado hasta los dientes

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER


1

El padre de los "shoot´em up" se estrena en la nuevas consolas con una visión más salvaje y divertida de la 2ª Guerra Mundial. Así tendríamos que luchar si hubieran ganado los nazis.

■ **LA FICCIÓN HISTÓRICA MÁS POPULAR** (y más aterradora) es pensar qué hubiera pasado si los nazis hubieran ganado la Segunda Guerra Mundial. En *Wolfenstein The New Order*, ése es el punto de partida. Después de que el soldado Blazkowicz resultase herido de gravedad en el asalto a la fortaleza del General Calavera (en un intenso prólogo) nos despertamos en 1960, en un hospital en Polonia, para descubrir que los alemanes descubrieron "la bomba" antes que los EE.UU. y ahora dominan el mundo. A partir de ese momento, nos esperan 15 niveles más (alrededor de 14 horas de juego) en que debemos cambiar la Historia "por las bravas".

LA NARRATIVA ES UNA PIEZA CLAVE EN WOLFENSTEIN. Aunque se trate de un "shooter" bélico, llama la atención la importancia de los personajes secundarios y de las secuencias de vídeo, que gozan de una realización brillante.

Por un lado, tenemos a los protagonistas: Blazko, la enfermera Anya y los demás miembros de la Resistencia, que nos muestran el lado más humano y miserable de la guerra (para lo que no dudan en recurrir a momentos tristes, crueles o incluso escenas sexuales). Y por otro, como auténticas estrellas, los cuatro nazis que





LOS OFICIALES pueden pedir refuerzos activar alarmas. Es me or acabar con ellos en rimer lu ar (no llamar la atención de los centinelas).



LA CORTADORA DE PLASMA además de un arma, es una herramienta para abrir zonas y resolver puzles.



LAS ARMAS SE PUEDEN MEJORAR con las piezas que vayamos encontrando repartidas por cada escenario.

Destrucción a dos manos

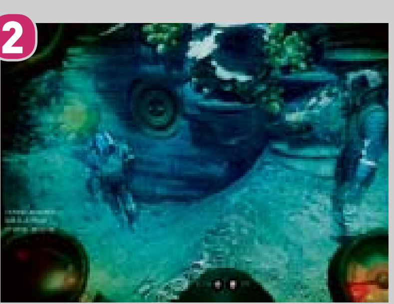
Cuando recogemos el arma de un enemigo caído podemos decidir si nos quedamos con la munición o empuñamos ambas al mismo tiempo (tienen que ser las dos armas iguales). Si estamos en este modo "dual" no podemos apuntar con la mira, pero nuestra potencia de fuego (y el consumo) se duplica.



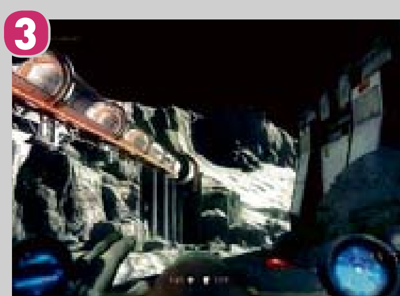
PODEMOS SILENCIAR UNA PISTOLA y mantener la otra en modo ametralladora, para tener más rango de opciones.



SI DISPARAMOS CON AMBAS a la vez, podemos acabar con los enemigos (y con nuestras municiones) en segundos.



2



3



MÁS AL Á DEL MUNDO

Los escenarios de *Wolfenstein* son variados... y no todos están en la Tierra:

1. VISITAMOS CIUDADES como Berlín, Londres... un puente sobre el estrecho de Gibraltar o un sanatorio en Polonia.

2. BAJO EL AGUA visitamos un antiguo complejo,donde se guarda tecnología muy avanzada para la época.

3. EN LA LUNA los nazis han construido una base donde guardan los códigos de activación de unas ojivas nucleares.

se encargan de hacernos la vida imposible: el General Calavera, Geller, Frau Engel y su "mascota" Bubi. Su comportamiento histérico y despiadado los convierte en unos adversarios formidables.

El tono del juego es muy parecido a la película "Malditos Bastardos" de Tarantino, e incluso el tratamiento musical (lo mismo suena un tema de Wagner o Beethoven que una pieza de rock) recuerda a los trabajos de este director. Para redondear esta ambientación, los escenarios son muy variados -desde una prisión en Berlín a una base submarina, Londres o la Luna- y transmiten la grandiosidad de las construcciones nazis: cemento, acero, cristal y banderas, con una frialdad que asusta.

→ **EL RITMO DE JUEGO** cambia por momentos. *The New Order* alterna combates frenéticos y ▶▶

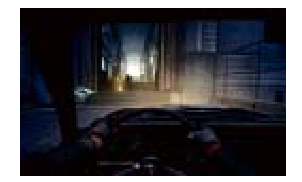


Blazko

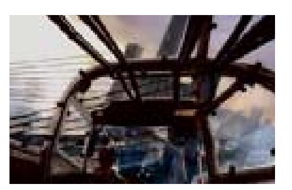
El ranger BJ. Blazkowicz es un salvaje acabando contra los nazis... pero también descubriremos su lado más sensible.

Vehículos para una guerra

Algunos fragmentos de los niveles se desarrollan a bordo de distintos vehículos. Así se ofrece un pequeño cambio en el desarrollo de "avanzar y disparar":



CONDUCIMOS un coche, un pequeño submarino, un mecha armado... y también podemos utilizar torretas y cañones antiaéreos del escenario.



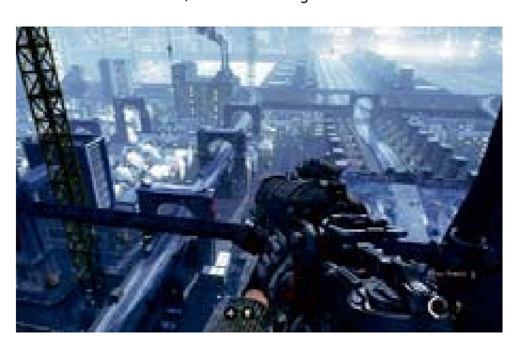
SOBRE RAÍLES podemos utilizar una ametralladora pesada, montada sobre un helicóptero (ue rimero tendremos que robar a los nazis)



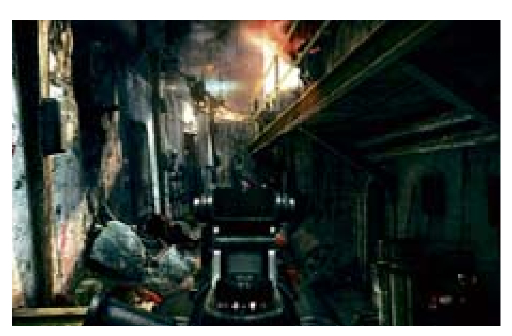
LOS DISEÑOS NAZIS son una evolución de la tecnología que existía en los años 40, durante la Segunda Guerra Mundial.



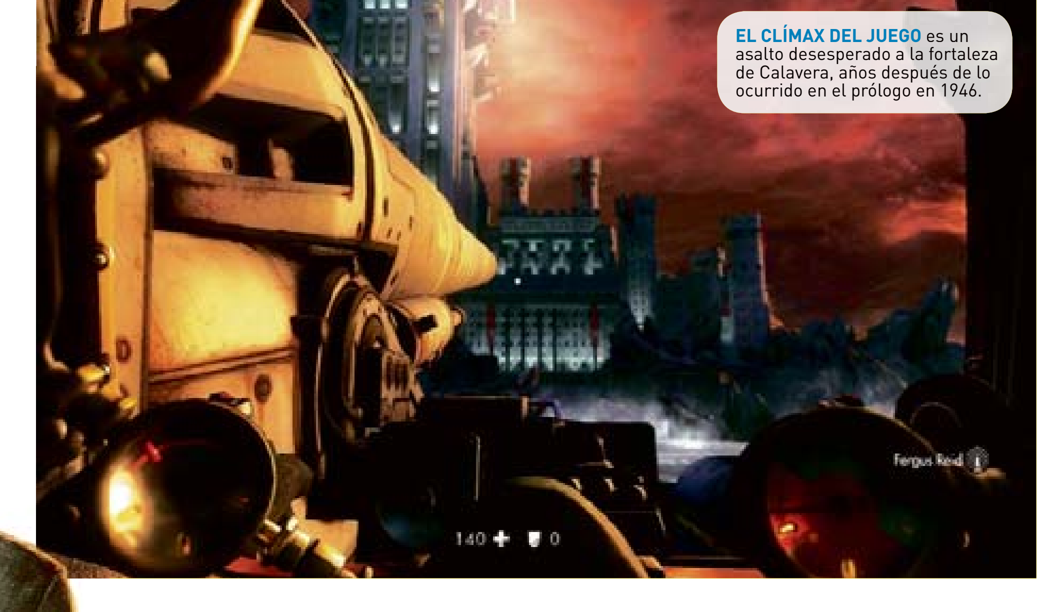
LAS SECUENCIAS DE VÍDEO están bien dirigidas, y pueden presumir de un espectacular acabado, con el motor del juego.



LOS ESCENARIOS SON GRANDES y tienen vías alternativas. La recreación de Berlín y Londres es imponente.



LA MIRA DE LAS ARMAS se puede utilizar para mayor precisión; los disparos a la cabeza tienen recompensa.



EL CLÍMAX DEL JUEGO es un asalto desesperado a la fortaleza de Calavera, años después de lo ocurrido en el prólogo en 1946.

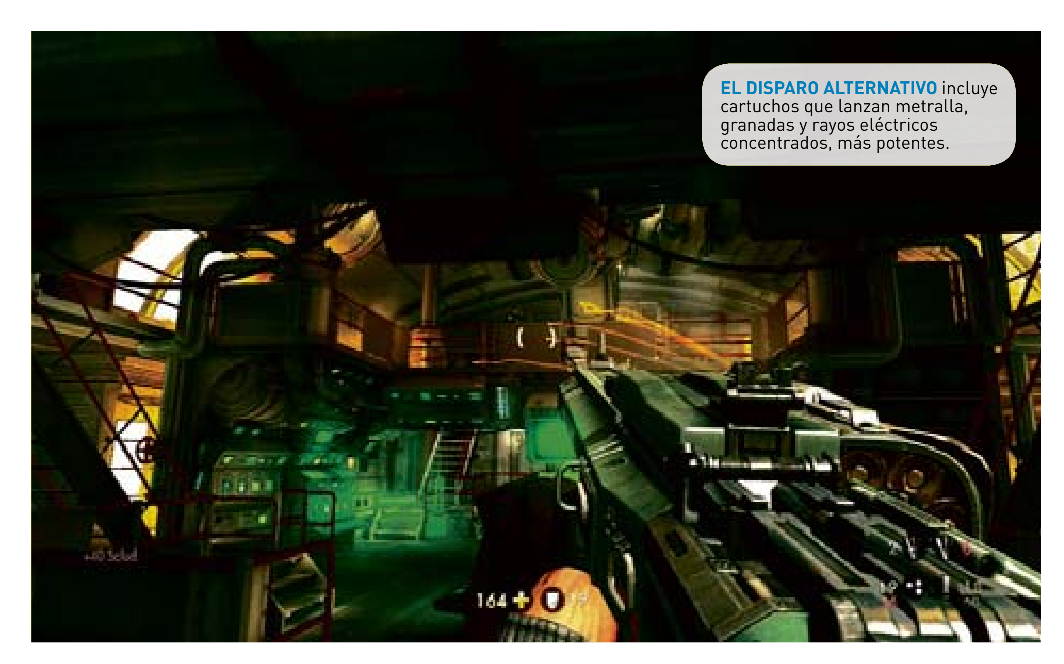
Calavera

Este general nazi se dedica a hacer experimentos con los prisioneros que caen en sus manos. Es nuestro mayor enemigo.

bastantes zonas de infiltración, en que vamos armados con un cuchillo o con la pistola con silenciador. En general, este título se mueve en un perfecto equilibrio entre un juego de guerra y los tintes "aventureros" y de investigación como los que vimos en *Bioshock*. Y tampoco faltan las secuencias a bordo de vehículos; algunos podemos pilotarlos libremente (como un coche, un submarino o un robot acorazado) y otros se mueven "sobre raíles", como el helicóptero que nos lleva a un puente construido ¡sobre el estrecho de Gibraltar!

Ya os hemos adelantado que se han eliminado las referencias sobrenaturales de las anteriores entregas de la saga, pero por el contrario la tecnología nazi es muy avanzada. Poseen gigantescos tanques con cañones eléctricos, perros robot, soldados blindados y armas que evolucionaron a partir de los modelos clásicos. En particular, Blazkowicz se ha-





EL DISPARO ALTERNATIVO incluye cartuchos que lanzan metralla, granadas y rayos eléctricos concentrados, más potentes.

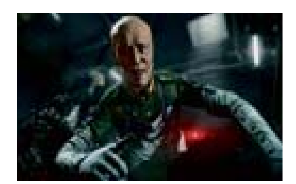
■ LA DURACIÓN RONDA LAS 14 HORAS, PERO NO ES FÁCIL Y ESCONDE SECRETOS ■



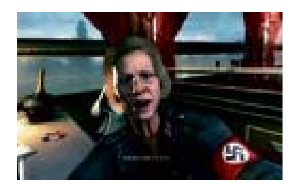
PODEMOS DESMONTAR LAS ARMAS DE POSICIÓN y cargar con ellas, aunque se limita la movilidad de Blazkowicz.

Secundarios de ambos bandos

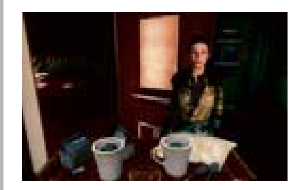
El atractivo de la historia descansa sobre unos personajes muy bien retratados en ambos bandos. La Resistencia refleja la desesperación y las miserias de la guerra, mientras que los oficiales nazis son la encarnación del mal. A todos ellos nos los encontramos varias veces a lo largo del desarrollo, hasta conocerlos a la perfección. Aquí están nuestros favoritos:



CALAVERA ha perdido el juicio, y es responsable de alguna de las atrocidades más bestias que vemos durante el juego.



FRAU GELLER, tiene un comportamiento histérico, y bromea con la muerte y flirtea con su compañero Bubi.



ANYA es nuestra aliada y "algo más". Pasa de ser una simple enfermera a una pieza clave en la Resistencia de 1960.

ce con una cortadora de plasma -que vamos mejorado con piezas repartidas por el escenario- que nos sirve como arma y además permite cortar cadenas, rejas y planchas de metal, algo que resulta bastante útil para resolver algunos puzles.

Y hablando de mejoras, podemos activar ventajas (como los "perks" de los juegos multijugador) según sea nuestro modo de juego -sigilo, táctico, asalto o explosivos-. Estos elementos le dan mayor profundidad al desarrollo de "disparar a todo lo que se mueva".

➔ WOLFENSTEIN NO TIENE MODOS MULTIJUGADOR, pero a cambio ofrece una campaña muy rejugable, con cinco niveles de dificultad. Al final del prólogo tenemos que tomar una elección que determina dos líneas argumentales diferentes -con los mismos niveles- y además todos los escenarios cuentan con rutas alternativas y zonas secretas, que no son fáciles de encontrar. Podemos coleccionar códigos Enigma para abrir nuevas opciones, oro y documentos, como en los clásicos.

Otro de los guiños que agradecerán los veteranos de esta saga es la posibilidad de jugar el primer *Wolfenstei* en una "pesadilla" o tener que recoger botiquines para rellenar nuestra salud (y piezas de armadura enemiga para aumentar el blindaje). Tampoco tenemos limitaciones en el número de armas que podemos cargar, y la mayoría se pueden empuñar a dos manos, lo que es esencial para acabar con mastodónticos enemigos finales. Todas estas piezas de diseño, que podrían parecer "anticuadas", funcionan a la perfección, porque los tiroteos son enormemente divertidos.

➔ HEMOS PROBADO LA VERSIÓN DE PS4 y su apartado técnico convence, sin llegar a ser el ⏩

Última tecnología al servicio del Tercer Reich

DE ENTRE TODAS LAS ARMAS QUE LOS NAZIS HAN DESARROLLADO después de ganar la guerra, los robots son las más impresionantes. A lo largo del juego, tendremos que enfrentarnos a distintos modelos (mechas, perros Panzerhound, drones voladores y un impresionante tanque de tres patas que vigila Londres).



Soldatten

En esta Historia alternativa, los soldados alemanes visten armaduras y van armados con tecnología punta. Son muy duros e inteligentes.

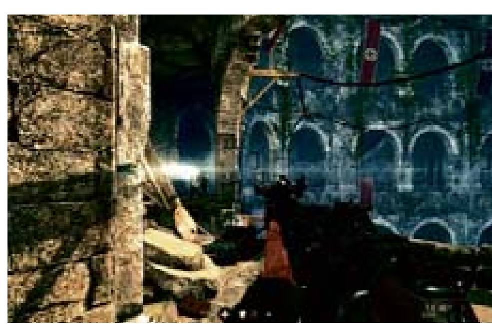
juego definitivo de la generación, que aún no hemos encontrado. Los modelos están detallados al máximo (tanto personajes como las armas) y los efectos de iluminación y partículas, que son uno de los puntos fuertes de las nuevas consolas, llaman la atención. Sin embargo, algunas texturas y colisiones no están a la altura.

El doblaje al castellano, con muchas lineas en alemán, es excelente, aunque la sincronización labial es irregular. Pero si nos tenemos que quedar con algo, lo mejor es la inteligencia enemiga, que ya no se limita a soldados que aparecen tras una cobertura y se vuelven a esconder. Estos nazis nos buscan, lanzan granadas y tratan de rodearnos... dificultad alta y bien administrada.

THE NEW ORDER ES, EN DEFINITIVA un desarrollo muy cuidado, fiel al original, y capaz de incorporar una narrativa muy "personal" entre escaramuzas.

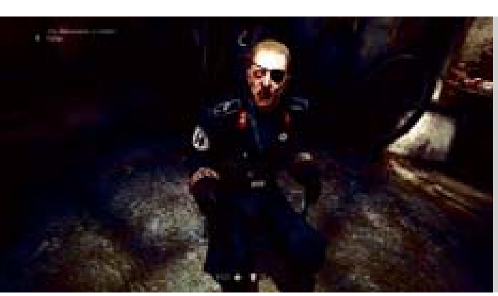

PARA RECUPERAR ENERGÍA y blindaje, tenemos que recoger los cascos y botiquines que hay sembrados por cada nivel.





■ LA CAMPAÑA CUENTA CON DOS LÍNEAS ALTERNATIVAS, DESDE EL PRÓLOGO ■

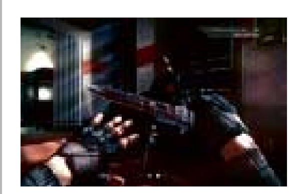


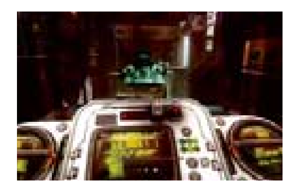


EL ESTILO TARANTINO se plasma en la brutalidad de algunos momentos, la tortura, el humor salvaje y una música muy bien escogida.

Cuando nuestro arma es el sigilo

Aunque podemos atravesar los niveles "a lo loco" disparando a todo lo que se mueva, el sigilo nos pone las cosas bastante más fáciles. Cuanto más hacemos uso de la infiltración, más ventajas desbloqueamos, como lanzar cuchillos o mayor capacidad de daño para las armas silenciadas. En algunos niveles sólo contamos con el cuchillo, así que es casi obligatorio:


EL CUCHILLO y la pistola con silenciador nos permiten eliminar objetivos sin que se disparen las alarmas.


NOS DISFRAZAMOS como un oficial nazi para pasar los controles de seguridad en el transporte a la estación lunar.


BUSCAMOS RUTAS alternativas como las alcantarillas o los conductos de ventilación, donde no hay centinelas enemigos.

Técnicamente es muy notable, y además cuenta con un elenco de personajes memorables, que consiguen implicarnos en esta Historia alternativa. La ambientación y su duración (bastante alta para tratarse de una campaña) también juegan a su favor. Pero por encima de todo, lo mejor es que resulta muy divertido: la sensación de tener un arma en las manos para acabar con hordas de enemigos es brutal. No se nos ocurre mejor regreso para esta saga mítica. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **La ambientación,** personajes y argumento, consiguen una gran campaña.
- **Es muy divertido** desde el momento en que pegamos el primer disparo.

Lo peor
- **No tiene multijugador,** lo que es una lástima, teniendo en cuenta el diseño de armas.
- **Algún detalle técnico,** como la sincronización del doblaje o algunas texturas.

Alternativas
- **Bioshock Infinite,** tiene una gran campaña ambientada en una Historia alternativa.
- **Titanfall** es todo lo contrario: un "shooter" centrado en el multijugador, e igualmente divertido.

GRÁFICOS Sobresalientes modelos y niveles grandes, con múltiples rutas.	89
SONIDO Brutal BSO, con buen doblaje al castellano, pero a veces falla la sincronía.	88
DURACIÓN Se puede terminar en unas 14 horas, es rejugable e incluye el original.	82
DIVERSIÓN Un "shooter" absorbente con combates frenéticos y una gran historia.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

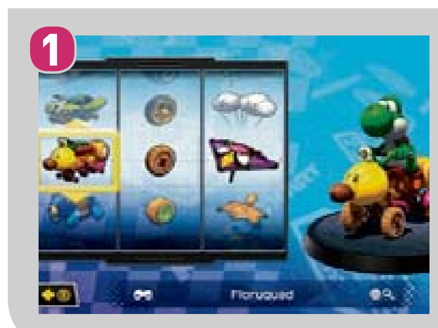
Valoración
El "reboot" de la saga *Wolfenstei* es fiel a sus principios: buena ambientación, humor salvaje, grandes personajes... y además se beneficia de un estupendo apartado técnico. Repetiréis la campaña hasta agotar sus secretos.

3 ■ Velocidad ■ Nintendo ■ 1 a 12 jugadores ■ Castellano ■ 59,95 € ■ 30 de mayo

La diversión no necesita gravedad

MARIO KART 8

El primer *Mario Kart* en alta definición plasma con maestría lo que ya nos encandiló de sus predecesores, y nos propone una nueva vuelta de tuerca: la conducción en antigravedad.



■ **LA PRINCIPAL NOVEDAD** de *Mario Kart 8* es el uso de la antigravedad, una mecánica que nos permite conducir sobre superficies con inclinaciones de todo tipo. Hay partes de los circuitos que funcionan como los de toda la vida, pero al pasar sobre unas bandas azules la cosa cambia: hemos entrado en una sección de antigravedad. En estas zonas, la forma de nuestras ruedas se transforma y podemos conducir donde nos lleve el camino, ya sean paredes, techos o carreteras inclinadas de las formas más locas que podáis imaginar.

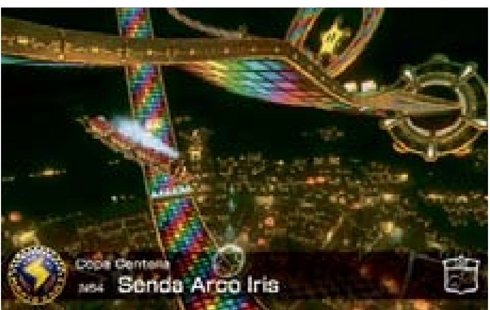
Además, las secciones de antigravedad también le dan la vuelta a otra cosa: al estar en ellas, las colisiones con otros vehículos nos benefician con un miniturbo bautizado como "choque con acelerón". Pero los nuevos circuitos no sólo destacan por integrar el nuevo elemento de la antigravedad. La experiencia se vuelve cada vez más completa y variada porque también siguen teniendo un gran protagonismo las mecánicas de bucear bajo el agua y de planear por el aire que introdujo *Mario Kart 7* para 3DS.

➔ **Y TODO ESTO NO SÓLO VA** por los 16 circuitos nuevos. Los otros 16 rescatados de anteriores entregas son remakes totales e incorporan las nuevas mecánicas con un buen gusto que nos ha sorprendido. Es como volver a ver a viejos amigos después de muchos años, más crecidos y con montones de historias nuevas que contarnos. Además, conservan las mismas melodías reinterpretadas para que suenen mejor que nunca, que unidas a las músicas de los nuevos circuitos forman una banda sonora alegre, amena y pegadiza. Y en cuanto al apartado técnico, el primer *Mario Kart* en





LA ANTIGRAVEDAD hace que las carreras sean mucho más flexibles y haya más caminos diferentes por los que avanzar.



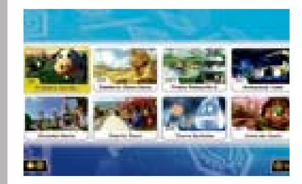
LOS CIRCUITOS RETRO son remakes absolutos, tanto a nivel visual como en los muchos elementos nuevos que incluyen.



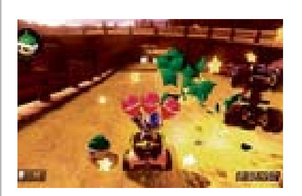
AL PASAR POR ESTAS BANDAS AZULES entráis en una sección de antigravedad y vuestras ruedan se transforman.

Un modo Batalla más sencillo

El habitual modo Batalla ha sufrido cambios drásticos: ya no tiene escenarios específicos, sino que utiliza algunos de los circuitos de los otros modos. Y se reduce a la clásica pelea de globos, sin muchas opciones. ¿Será por falta de tiempo de desarrollo?

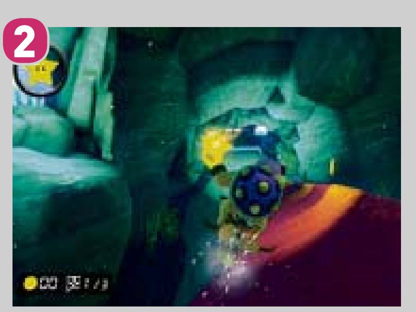


ESCENARIOS compatibles con el modo Batalla. Al haber sido diseñados para correr, las peleas no funcionan tan bien en ellos.



LAS BATALLAS consisten en golpear a los demás para explotar sus globos. Echamos de menos una mayor variedad de opciones, como las geniales batallas de bombas de GameCube.

2



3



VELOCIDAD Y DIVERSIÓN

Mario Kart 8 se asienta en las bases de la fórmula que ha construido Nintendo durante todos estos años con la saga.

1. ANTES DE EMPEZAR cada carrera no sólo elegís a vuestro personaje, sino también entre las piezas de vehículos que iréis desbloqueando. Esta característica debutó en *Mario Kart 7* (3DS).

2. LOS ÍTEMS os serán de gran ayuda para obtener beneficios y perjudicar a vuestros rivales.

3. LAS MONEDAS vuelven a una entrega de sobremesa tras muchos años, aunque las tuvimos recientemente en 3DS. Gracias a ellas aumentaréis ligeramente vuestra velocidad.

alta definición da la talla con los mejores gráficos que hemos visto hasta ahora en Wii U.

➔ GRÁFICAMENTE, todos los circuitos y personajes se ven de auténtico lujo, y apreciaréis detalles muy bien realizados como por ejemplo los bigotes de Mario y Luigi moviéndose al son del viento y los faros delanteros de los vehículos iluminando la oscuridad de los túneles. Además, el juego está repleto de nuevos detalles estéticos, entre los que destaca la visualización de los ítems. Cada vez que un personaje obtenga un nuevo objeto le veréis sos .enerlo en su mano, ya sea el vuestro o el de otro corre or que pase cerca de vosotros. Y ya que hablamos de los ítems, ▸▸

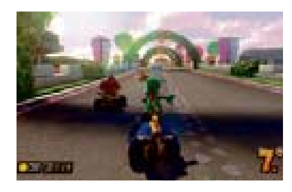


Mario

El personaje más icónico de Nintendo lleva más de 20 años triunfando con los karts.

Cuatro nuevos ítems

¿Recordáis el 7 de la Suerte de *Mario Kart 7* (3DS)? Pues en esta entrega tenéis el 8 Loco, que os proporciona ocho ítems de golpe. Además, hay otros tres ítems totalmente nuevos que nos han convencido y que encajan muy bien.



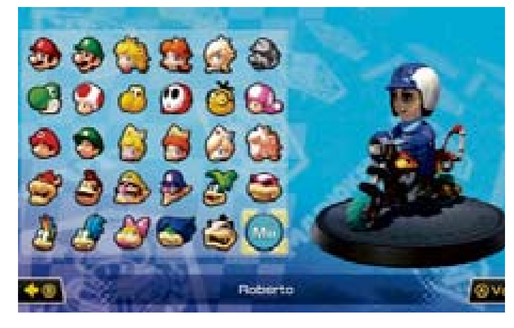
EL BUMERÁN es un arma arrojadiza que vuelve tras lanzarlo, y que podéis usar tres veces antes de que desaparezca.



LA PLANTA PIRAÑA se coloca en la parte delantera del vehículo y arrasa con los personajes y obstáculos que encuentra.



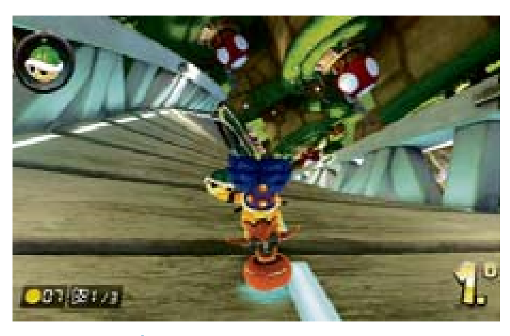
LA BOCINA provoca daño a los jugadores que haya alrededor, y sirve de escudo (incluso contra el caparazón azul de pinchos).



LOS Mii son también jugables en esta entrega, y podéis utilizar cualquier Mii que tengáis en vuestra Wii U.



PEACH DE ORO ROSA se estrena en este juego. Es una versión pesada de Peach, al estilo de Mario de metal.



LA NUEVA MECÁNICA de antigravedad aporta una mayor espectacularidad a las carreras del juego.



CARRERA VS. nos permite personalizar diversas reglas para jugar carreras a nuestro gusto. Ideal para el multijugador.



MARIO KART TV nos ofrece compartir las repeticiones de nuestros mejores momentos con jugadores de todo el mundo

Luigi

Es uno de los personajes más equilibrados del juego (peso medio), al igual que Mario, Iggy y Ludwig.

nos encantan los nuevos que introduce esta entrega (Bumerán, Planta Piraña, Bocina y el 8 Loco).

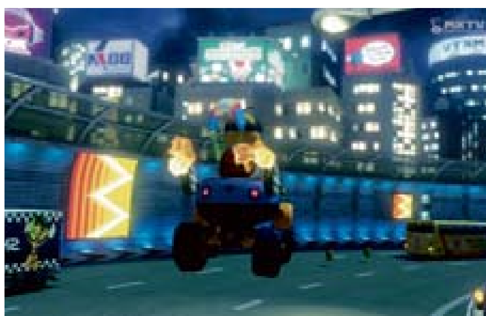
EL USO DEL GAMEPAD, eso sí, no nos ha gustado tanto. Aunque tiene juego Off-TV, lo cual se agradece, Nintendo no ha aprovechado su integración para permitir un quinto jugador en modo local (cuatro a pantalla partida y uno más en la del GamePad), cosa que un juego que salió junto a la consola y del mismo género como *Sonic & All-Stars Racing Transformed* sí hizo. Además, *Mario Kart 8* nos obliga a visualizar el mapa y posiciones de la carrera en la pantalla del GamePad y no en la de la TV, lo cual no sólo es perjudicial para quienes usan otros mandos (wiimotes, nunchuks, mandos Pro y clásicos también son compatibles), sino que incluso con el GamePad es complicado bajar la mirada en plena partida para revisar esa información. Lo que sí aplaudimos es la opción de esco-



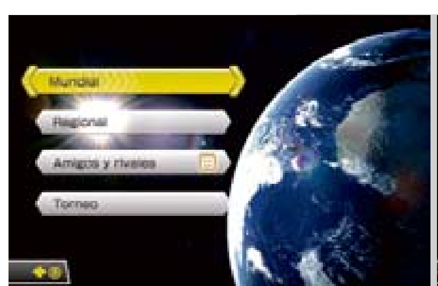


VERÉIS EN TODO MOMENTO el ítem que tiene el personaje en pantalla, aunque aún no haya hecho uso de él.





■ UN JUEGO BONITO Y ADICTIVO, CON UNA JUGABILIDAD CUIDADA AL MILÍMETRO ■





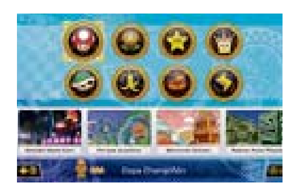
EN EL ONLINE podéis enfrentaros a otros jugadores, ya sea a nivel regional o mundial, y organizar nuevos tipos de torneos.

ger entre conducir con el joystick del GamePad o con su giroscopio.

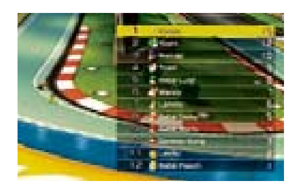
Por otra parte, los modos de juego nos han parecido algo limitados ya que son los de siempre (Grand Prix, Contrarreloj, Carrera VS. y Batalla) y apenas aportan nuevas opciones. Pero pese a dichas carencias, es un juegazo bonito y adictivo, con una jugabilidad cuidada al milímetro y una experiencia de juego magistral. Es una propuesta sólida y altamente recomendable. HC

Grand Prix, el modo principal

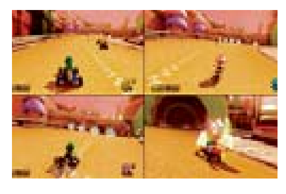
El clásico Grand Prix es el corazón del juego. Los 32 circuitos se dividen en 8 copas, y el objetivo es que suméis puntos en las cuatro carreras de cada una para alzaros con los trofeos de oro. Podéis desbloquear a todos los personajes consiguiendo dicho objetivo en los dos primeros niveles de dificultad (50 y 100 cc), y si lo conseguís en 150 se abre un cuarto nivel: Espejo, con los circuitos invertidos.



HAY OCHO COPAS: en la fila superior están las de circuitos nuevos, y en la inferior los remakes de anteriores entregas.



TRAS CADA CARRERA sumáis una cantidad de puntos que depende de la posición que hayáis obtenido.



A DIFERENCIA de anteriores entregas, que sólo permitían disputar el Grand Prix a 1 ó 2 jugadores, ahora pueden hasta 4.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El mejor diseño** de circuitos de la saga, y una jugabilidad magistral.
- **Su multijugador** es la mayor garantía de diversión que hallaréis en una consola.

Lo peor

- **Sus modos de juego** son los de siempre y apenas aportan novedades.
- **El modo Batalla,** en particular, es un paso atrás respecto a anteriores entregas.

Alternativas

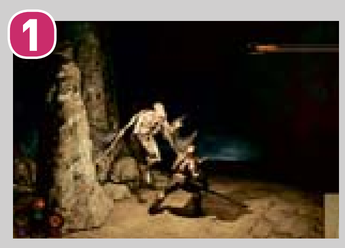
- **Sonic & All-Stars Racing Transformed** es una digna alternativa. Hace mejor uso del GamePad.
- **Need for Speed: Most Wanted** es la opción ideal si queréis coches más reales.

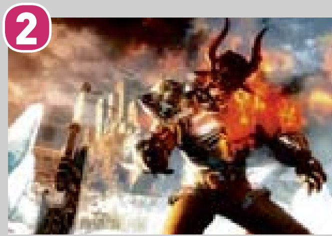
GRÁFICOS Los mejores de Wii U. Bellos escenarios y un gran nivel de detalle.	93
SONIDO Melodías alegres y pegadizas. Geniales reinterpretaciones de músicas retro.	83
DURACIÓN Os dará para años, aunque nos hubiera gustado más variedad de modos.	90
DIVERSIÓN Hay pocas cosas más divertidas que un *Mario Kart* en compañía.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

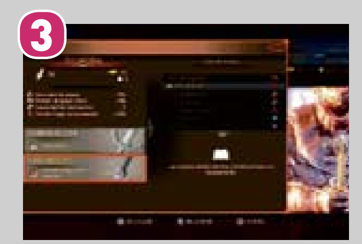
Valoración

Excelente jugabilidad y gráficos. Los mejores circuitos de la saga. La antigravedad es un buen añadido, y nos gustan los nuevos ítems y personajes. Sólo algunos detalles y la falta de una mayor variedad de modos le impiden llegar más alto.

16 ■ Rol de acción ■ Badland Games ■ 1 jugadores
■ Castellano ■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







ASÍ ES EL ROL EN LA NEXT GEN

BBF es el primer action RPG de PS4... aunque no ofrece nada que no estuviera en la anterior generación.

1. COMBATES. Son frecuentes y abundantes, y nos permiten alternar entre 3 estilos distintos y realizar combos con 2 botones. Además, aprendemos y mejoramos habilidades a medida que progresamos.

2. DECISIONES. En nuestro viaje conoceremos aliados e incluso tomaremos decisiones que afectarán a la trama, como dejar que nuestro demonio interior vaya eliminando los rasgos humanos que nos quedan...

3. EQUIPO. Podemos usar todo tipo de espadas, dagas, hachas, mazos y equipar cascos, petos, grebas... Casi todo el equipo tiene ranuras para insertar los accesorios que creemos, que mejoran características como la resistencia física...



LOS COMBATES con espadas, dagas y otras armas blancas, en los que podemos usar hechizos de fuego, son una de las constantes de *BBF*.

Canción de Fuego... ¿y Hielo?

BOUND BY FLAME

Un ejército de muertos andantes amenaza con acabar con la humanidad... ¿es Juego de Tronos? No, el debut del rol en PS4.

■ **COGE UNAS GOTAS** del a - gumento de "Canción de Hielo y Fuego", añádele detalles jugables de *Dragon's Ag* (pausa táctica que ralentiza el combate, compañeros de fatigas con los que podemos flirtear...) y de otros RPG, y el resultado es *Bound by Flame*. Un título que no pasará a la historia ni por ser el más original, ni el más vistoso en lo técnico... pero que a poco que le des una oportunidad, te atrapará.

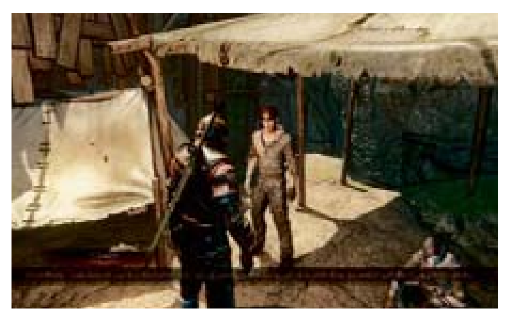
Su historia nos convierte en un mercenario que lucha contra los 7 señores de hielo y su ejército de muertos andantes... hasta que un día es poseído por un demonio. Decidir si le dejamos crecer en nuestro interior, o aferrarnos a nuestros rasgos humanos, será solo una de las muchas decisiones que nos esperan en este título, en el que abundan los tópicos del género: combate con armas blancas, recolección de materias primas para crear ítems y protecciones, experiencia, niveles y mejora de habilidades, largas conversaciones con decisiones...

➔ **A LA HORA DE JUGAR,** ni es facilón ni es *Dark Souls*... pero su dificultad puede resultar alta. De hecho, los combates son uno de sus principales encantos y podemos alternar 3 estilos (luchador con armas de 2 manos, merodeador con 2 dagas y piromante, capaz de ejecutar varios hechizos de fuego),

Vulcan

Es el "prota", un espada libre poseído por un demonio y que, dependiendo de nuestras decisiones, abrazará el mal o se aferrará a su humanidad...





EL HUMOR es una constante en el juego. A veces es un poco "chusco" y simplón, pero ayuda a "digerir" mejor la trama.



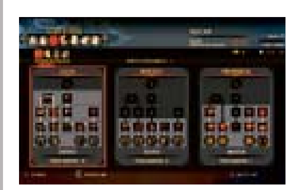
EL MODO de combate "Merodeador" nos permite actuar de forma sigilosa, para pillar a los enemigos por la espalda.



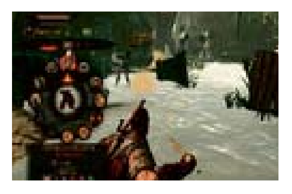
LOS ALIADOS, como en *Dragon's Age*, juegan un papel importante en combate. Podemos encontrar a un total de 5, como este "muerto" ..

Rol de acción con opciones

Recoger materias primas nos permite crear ítems (pócimas, trampas...) y accesorios como hombreras para nuestro peto. Así mejoramos aspectos como la fuerza, y es solo una de las opciones de su amplio menú. Hasta en combate, pulsando L1, activamos el menú táctico para acceder a hechizos, ítems y más...



EL MENÚ tiene un doble nivel: con L2-R2 nos movemos por las opciones (equipo, ítems...) y con L1-R1 por las subcategorías.



EN COMBATE, el menú táctico detiene la acción y nos permite acceder a ítems y hechizos, e incluso dar órdenes al aliado.

LOS JEFES FINALES Son sin duda uno de los momentos estelares del juego, tanto por diseño visual como por su nivel de dificultad (en algunos casos). Su diseño recuerda a *Kingdoms of Amalur*, aunque otros elementos del juego remiten a *Dragon's Age*, por ejemplo...





además de poder usar ballestas, plantar trampas... Eso sí, los enemigos se repiten bastante, tiene un desarrollo bastante pasillero y con "paseos" que se repiten a menudo en las misiones opcionales, sin olvidar un apartado técnico que no aprovecha el potencial de PS4 (mejora la versión de PS3 en texturas, resolución y otros detalles) y con bajadas de framerate. No pasará a la Historia por ser el mejor RPG de PS4, pero si te va el género, te enganchará... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El combate:** divertido, con posibilidades, árbol de mejoras... y algo dificilillo.
- **Rejugable:** hay decisiones que afectan al desarrollo, como "aceptar" al demonio...

Lo peor

- **Técnicamente** no explota el potencial de PS4. Tiene fallos como caídas de framerate...
- **Poco original,** tanto en la historia como en lo jugable... aunque resulta divertido.

Alternativas

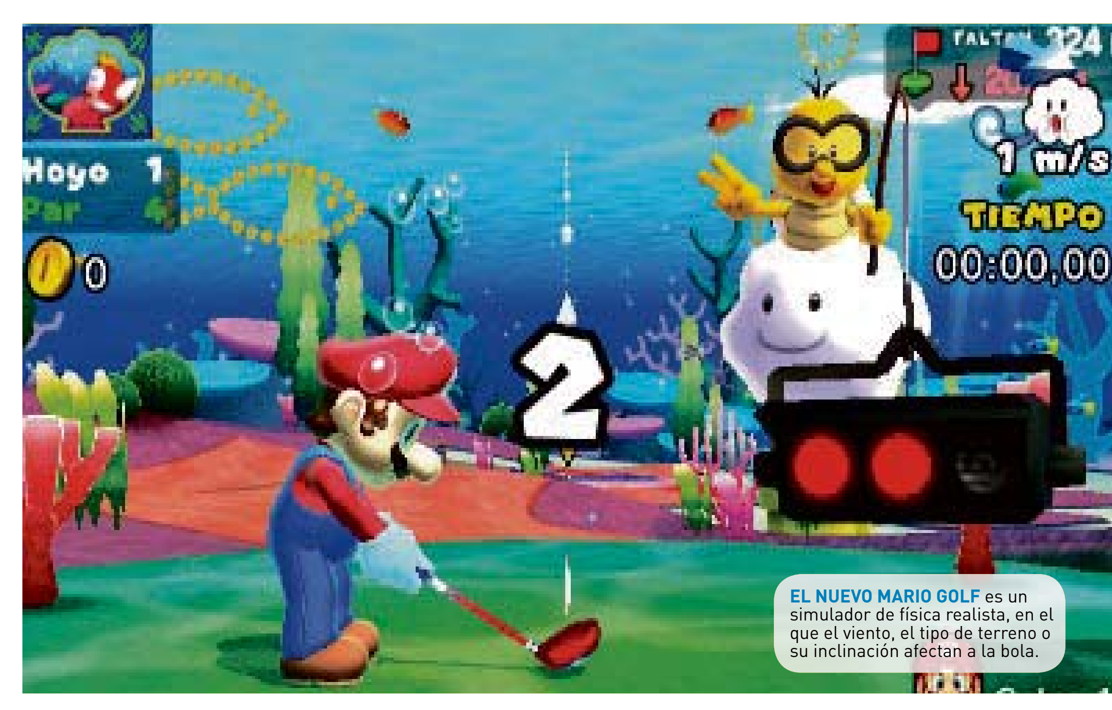
- **Dragon's Age.** Es lo más parecido que vas a encontrar en PS3 y 360, aliados incluidos...
- **Kingdom of Amalur.** Más rol de acción para PS3 y 360, con el que comparte similitudes en el diseño artístico.

GRÁFICOS No aprovechan PS4 para nada. Hay caídas de frames, clipping...	72
SONIDO Salvo los efectos, BSO y doblaje en inglés resultan algo irregulares.	80
DURACIÓN Unas 25-30 horas, aunque muy rejugables y con diversas elecciones.	86
DIVERSIÓN Superado el lento arranque, el juego atrapa. Es algo repetitivo, pero "pica".	2
PUNTUACIÓN FINAL	**79**

Valoración

BBF no destaca por nada en particular. No es original, ni un dechado técnico, ni innova en lo jugable... pero tiene "algo": una capacidad para enganchar y divertir fuera de toda duda. Como le deis una oportunidad, estáis perdidos. Avisados.





EL NUEVO MARIO GOLF es un simulador de física realista, en el que el viento, el tipo de terreno o su inclinación afectan a la bola.

Apártate Tiger, que llega Mario

MARIO GOLF WORLD TOUR

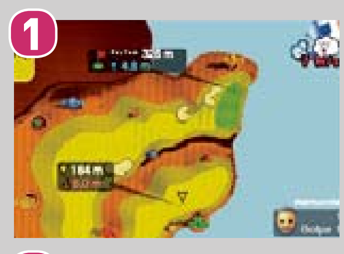
En el Reino Champiñón se toman el golf muy en serio, y la prueba es este juego deportivo, que ni añadiendo power-ups deja de ser un simulador.

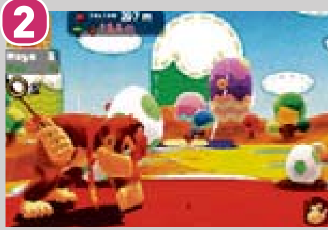
SI EL AÑO PASADO jugamos en 3DS al divertido *Mario Tennis Open*, ahora le toca al golf, también de la mano del estudio de Nintendo Camelot Software. Pero en este caso la aproximación es más realista, a pesar de lo coloridos que son los escenarios del Reino Champiñón.

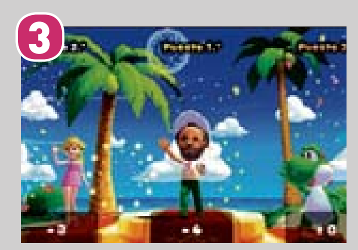
→WORLD TOUR presenta dos modos principales. En el Club Castillo manejamos a nuestro Mii para disputar torneos y mejorar sus habilidades con los palos y el equipo que vamos comprando. Y en el modo Individual, jugamos en los recorridos que vamos desbloqueando en el Club, además de superar divertidos desafíos.

Todos los modos se desarrollan con estilo de simulador: antes de lanzar cada golpe hay que considerar la dirección del viento, la inclinación y el tipo de terreno desde el que lanzas y en el que impacta la bola, y la diferencia de altitud entre el punto de salida y llegada del golpe... En función de todas estas variables eliges la dirección, y después has de realizar un par de pulsaciones precisas para ejecutar bien el golpe (el juego se controla con stick y botones, no hay control táctil).

En los primeros recorridos puedes quedar en el par sin tener todo esto en cuenta, pero pronto







NO ES GOLF PARA CASUALS

Mario Golf World Tour está lleno de modos y posibilidades, pero todas están construidas sobre un sólido corazón de simulador que encantará a los amantes del golf realista y exigente.

1. CADA GOLPE CUENTA. Antes de lanzar, mejor que te fijes en el viento, la inclinación del terreno desde el que lanzas, la diferencia de altura entre el punto de salida y llegada de la bola... Cuando decidas la dirección en función de todo esto, te tocará pulsar con precisión para lanzar.

2. DIME DÓNDE JUEGAS... y, si es en el Reino Champiñón, ¡es que eres Mario! Los elementos fantásticos de los recorridos y el uso de power-ups se integran de maravilla al juego, añadiendo opciones estratégicas.

3. MODOS A TUTIPLÉN. Partidas rápidas, torneos online, el modo Club Castillo... hay horas y horas de juego aquí.

Mario y Cía.

Además de jugar con nuestro Mii, elegiremos entre 12 golfistas clásicos del Reino Cham iñón (Mario, Luigi, Peach, Bowser, Donkey, Diddy..). Además hay cuatro jugadores ocultos.





EL MOMENTO DEL LANZAMIENTO exige un punto de habilidad: pulsar dos veces en el momento justo.



HAY 10 RECORRIDOS, tres realistas y siete ambientados en el Reino Champiñón, en los que podemos usar power-ups.



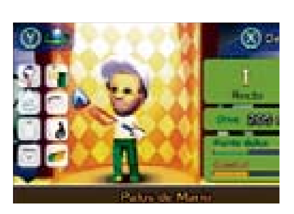
LOS POWER-UPS dotan a la bola de "efectos especiales", como por ejemplo atravesar árboles como si no existieran.



EL SENDERO DE LAS ISLAS ESTRELLA es un recorrido de 9 hoyos en los que hay que embocar en solo dos golpes.

Hazte socio del Club Castillo

Es el modo de juego principal: nuestro Mii recorre este Club de Golf participando en diferentes torneos y ganando monedas con las que comprar nuevos palos y equipos, además de participar en torneos multijugador online.



RECORRIENDO EL CLUB hallaremos las entradas a los diferentes recorridos, la tienda para comprar equipo que mejora las habilidades de nuestro Mii y hasta una sala para golfistas VIP.

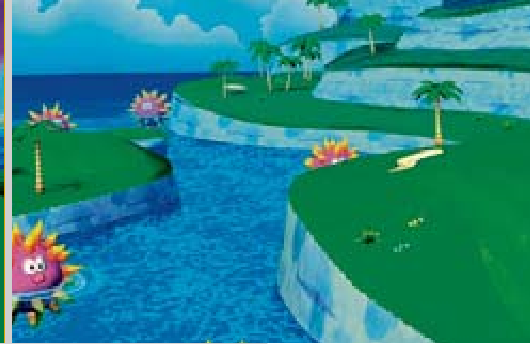


EN EL SÓTANO DEL CLUB están las salas para disfrutar de torneos online a nivel europeo o mundial. Además consultaremos ránkings y crearemos nuestros torneos, eligiendo reglas.

■ LAS PARTIDAS A CUATRO SON INTENSOS RETOS: CADA MAL GOLPE SE PAGA ■

¿QUERÍAS DLCS? PUES TOMA 3 TAZAS El ue o trae 10 recorridos (126 hoyos), y además Nintendo ha preparado 3 sets descargables con un nuevo golfista y dos recorridos de 18 hoyos cada uno, a 5,99. El pack con los 3 cuesta 11,99 y da derecho a un futuro nuevo set de regalo, aún secreto.





hace falta para competir con garantías. El juego, eso sí, integra elementos fantásticos en 7 de sus 10 recorridos (los llamados recorridos Mario World). En estos usas power-ups para realizar golpes especiales, ideales para encontrar atajos en unos hoyos muy bien diseñados. Así que, si está dispuesto a afrontar un juego de golf realista y con un punto exigente, disfrutarás, y más teniendo en cuenta sus opciones multijugador offline y online. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Su mecánica,** profunda y exigente, y muy satisfactoria cuando la dominas.
■ **Brillante diseño** de hoyos, que aporta rejugabilidad a un título largo de por sí.

Lo peor

■ **Nada de jugar rápido.** Exige que te sientes y midas cada golpe en cada hoyo.
■ **Los efectos de sonido,** sobre todo las voces, son realmente muy flojos.

Alternativas

• **Everybody´s Golf.** La última entrega de esta serie de golf, en la PS Store para Vita y PS3.
• **Mario Tenis Open.** También de Camelot, es menos profundo pero más entretenido para todo tipo de jugones.

■ **GRÁFICOS** Los colores del Reino Champiñón brillan en cada escenario. **79**

■ **SONIDO** La B.S.O. no acaba de cuadrar con el juego, y los efectos son muy flojos. **60**

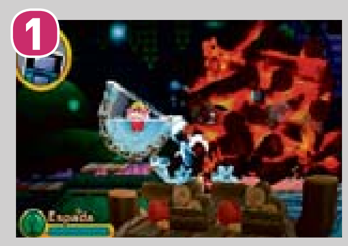
■ **DURACIÓN** Unas 30 horas de juego en solitario, más todo lo que quieras online. **90**

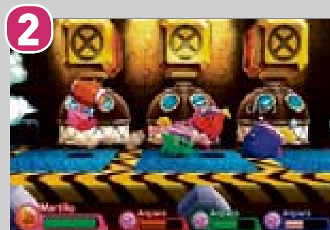
■ **DIVERSIÓN** Exige atención en cada hoyo. Te enganchará mucho si te gustan los retos. **4**

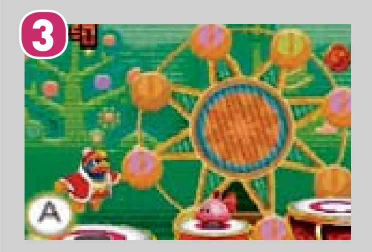
PUNTUACIÓN FINAL 82

Valoración

Un simulador profundo y con muchas opciones. Elementos como los power-ups añaden opciones estratégicas. Su dificultad puede desanimarte, pero si estás dispuesto a afrontar un desafío, es muy adictivo.







OFERTA '3 X 1' EN DREAM LAND

Triple Deluxe no sólo es triple en dimensiones, sino en modos de juego, sin contar otros dos adicionales como un coliseo de jefes o un modo aventura protagonizado por Dedede. Pero el menú principal se compone de estos tres platos:

1. EL MODO HISTORIA es el plato fuerte del juego: 7 mundos temáticos en forma de islas flotantes divididas en una media de cinco niveles con sus jefes finales, donde nos esperan más de 256 llaveros retro coleccionables.

2. LOS COMBATES KIRBY son lo "smash": un frenético subjuego de lucha para cuatro Kirbys, compatible con el modo Descarga, con sus potenciadores, escenarios y diez habilidades sacadas de la aventura.

3. REDOBLE DEDEDE es el extra más flojo de los tres: un repetitivo minijuego de ritmo que nos limita a pulsar 'A' para rebotar en tambores al son de melodías clásicas de la saga.





Kirby "aspira" al triplete del año

KIRBY TRIPLE DELUXE

Al final, el único que se ha llevado tres títulos esta temporada ha sido el balón, pero el de Nintendo, que viene inflado de novedades 3D.



■ **KIRBY ABRE BOCA EN 3DS** recuperando el ingrediente original de Dream Land: la magia. Pero esta vez, el boloncio estelar de Nintendo se muestra más lento que nunca, y es que no es bueno correr con la boca llena. De hecho, ahora la tiene ocupada con 25 habilidades prestadas de sus enemigos, incl yendo las clásicas espada, ninja, lanza, sombrilla, látigo o hielo, junto a cuatro disfraces de estreno: circo, campana, escarabajo y arquero. Si ver a Kirby "cosplayeando" a Robin Hood con su arco o haciendo alabares circenses ya es un show, el auténtico espectáculo está en el impecable uso de las 3D. Además de sus preciosos escenarios cargados de color, detalles y texturas, los constantes saltos entre planos de profundidad al estilo de *Mutant Mudd* alcanzan su máxima expresión en las batallas contra los jefes, que juegan constantemente con las distancias y los relieves. Otra novedad es el uso del giroscopio en breves fases a lo *Yoshi's New Island*, que añaden aún más variedad al nutrido catálogo de situaciones.

→ **SIN EMBARGO, LA BAJA DIFICULTAD** deja un sabor agridulce, a excepción de los últimos niveles, ya que afecta a la duración: una hora por mundo. Para compensar este factor, se han incluido 256 lla-

Escarabajo

Una de las cuatro nuevas habilidades de Kirby le permite embestir a los enemigos, ensartarlos y lanzarlos con ese cuernaco. O sea, echarles un "pinchito".



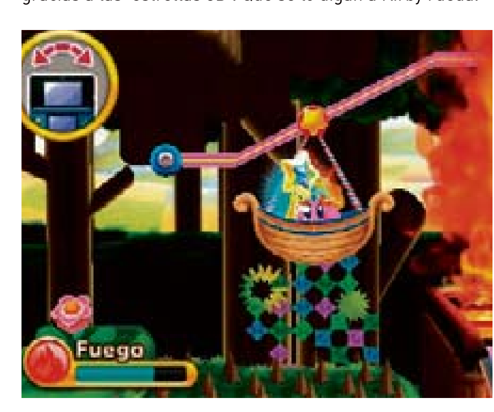


LOS JEFES nos brindan algunas de las batallas más variadas e impactantes de la saga. ¡Hasta nos lanzan barriles a lo DK!



LOS FONDOS se convierten en parte jugable del escenario gracias a las 'estrellas 3D'. Que se lo digan a Kirby rueda.

LOS TRENES de este nivel se abalanzan literalmente hacia la pantalla; otra de las v rguerías visuales de *Triple Deluxe*.



EL GIROSCOPIO nos pone a inclinar la 3DS para manejar barcos por raíles, volcar cuencos de agua, mover pesas...

El Hipernova... más de la acción

La habilidad Hipernova permite absorber árboles, enemigos, torpedos, bloques y otros objetos gigantes que podemos escupir para arrasar con cualquier obstáculo, o incluso para desenrollar telares a lo *Kirby's Epic Yarn (en el Reino de los Hilos)*.

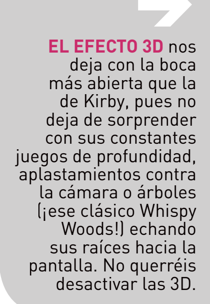


EL MÍTICO PRIMER NIVEL del *Kirby's Dream Land* de Game Boy es uno de los guiños que descubrimos mediante la mega habilidad succionadora de Kirby. Puro amor "retrospector".



ASPIRAR BOLAS de nieve gigantes para encajar las caras con sus cuerpos es un ejemplo de los sencillitos puzles que nos esperan para recolectar las tres Piedras Solares de cada nivel.

EL KIRBY MÁS RICO EN DISEÑO, VARIEDAD Y ESPECTÁCULO VISUAL DESDE *EPIC YARN*



EL EFECTO 3D nos deja con la boca más abierta que la de Kirby, pues no deja de sorprender con sus constantes juegos de profundidad, aplastamientos contra la cámara o árboles (¡ese clásico Whispy Woods!) echando sus raíces hacia la pantalla. No querréis desactivar las 3D.





veros de estilo 'pixel art' que cautivarán a los nostálgicos, y que incentivan el ansia coleccionista con la opción de intercambiarlos a través StreetPass. ¿Pero cuáles son el segundo plato y postre? Por un lado, está el modo Combates Kirby, un *Smash Bros* para cuatro jugadores con una sola tarjeta, y por otro, Redoble Dedede, un minijuego rítmico bastante más insulso que pone la guinda a un menú fresco y muy bien emplatado... pero de fácil digestión. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las 3D** son un alarde de ingenio y se adaptan de lujo al estupendo diseño de niveles.
- **Los llaveros retro** aportan un fabuloso toque de nostalgia y coleccionismo.

Lo peor

- **Su dificultad** sigue siendo poco desafiante, lo que reduce la duración del juego.
- **Redoble Dedede** sabe a poco, y se echa en falta un cooperativo a lo *Adventure Wii*.

Alternativas

- **Yoshi's New Island.** Por estilo colorista, nostalgia y uso del giroscopio, aunque Kirby es más imaginativo.
- **Mutant Mudds.** Por sus saltos entre planos 3D, un concepto que Kirby convierte en espectáculo.

GRÁFICOS Más bonito que un San Luis, con un uso inmejorable del 3D. ¡Activadlo!	92
SONIDO Melodías híper pegadizas y canciones clásicas cargadas de nostalgia.	87
DURACIÓN La aventura da para unas 7 horas, pero hay coleccionables para hartar.	78
DIVERSIÓN El diseño de niveles es una sorpresa tras otra, pero le falta dificultad.	85
PUNTUACIÓN FINAL	**84**

Valoración

HAL logra conciliar nostalgia y frescura en el *Kirb* ' más redondo desde los tiempos de SNES. Aunque su baja dificultad y duración lo convierten en un plato de alta cocina: impecable en presentación pero te deja con hambre.

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.







PC | DARK SOULS II

HACE UNOS MESES vio la luz la versión de *Dark Souls II* para Xbox 360 y PS3. Ahora, From Software y Bandai Namco han hecho una adaptación para PC que mantiene todo lo bueno y todo lo malo del título de consola. Es decir, la filosofía del juego es una auténtica delicia, pues la dificultad prima por encima de todas las cosas, para que cualquier enemigo suponga todo un desafío a la hora de empuñar las armas. Sin embargo, en términos técnicos, el juego deja mucho que desear, con unas texturas muy planas y un interfaz que no deja lugar a dudas: se trata de un "port" puro y duro, que no saca ningún tipo de provecho a un ordenador, por potente que éste sea. La versión de PS3 y Xbox 360 ya era floja en términos visuales, pero, comparativamente, ésta se lleva la palma. Se ha hecho a la carrera.

Valoración Es el mismo juegazo que ha triunfado en consolas, pero no aprovecha la potencia de un PC, lo cual denota el poco cariño que From Software ha puesto a la hora de hacer la conversión. **85**

TODAS | THE AMAZING SPIDER-MAN 2



APROVECHANDO EL ESTRENO de la última película de Spider-Man, subtitulada como *El poder de Electro*, Activision ha lanzado un título basado en ella. Así, manejamos al Hombre Araña mientras sigue la pista a diversos villanos por toda la ciudad de Nueva York, con un desarrollo de "sandbox". Sin embargo, todo se hace muy repetitivo: balancearse, luchar y poca cosa más.

Valoración Es una aventura que sabe a poco trabajada, como ha sucedido históricamente con otras tantas inspiradas en licencias cinematográficas. Tiene su punto, pero es muy simple y lineal. **66**

PS3 | SHORT PEACE: RANKO TSUKIGIME'S LONGEST DAY



ESTE CURIOSO PROYECTO, en el que han participado artistas de la talla de Katsuhiro Otomo y Goichi Suda, incluye en un mismo disco un juego y cuatro cortometrajes que homenajean a la cultura japonesa. El juego nos pone en la piel de Ranko, una colegiala-asesina que debe recorrer a toda pastilla una serie de niveles en 2D. Su ritmo es frenético, como su duración: una hora escasa...

Valoración Como juego de acción, es trepidante, e incluye cuatro cortometrajes con un gran despliegue visual. Ahora bien, que la parte jugable sólo dure una hora le resta muchísimos enteros. **60**





PS3 | JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ALL-STAR BATTLE

EL ESTUDIO CYBERCONNECT ha llevado a cabo esta notable adaptación del manga *JoJo's Bizarre Adventure*. Se trata de un juego de lucha en 2D, pero con esquivas laterales que generan cambios de plano que contribuyen a dar una sensación tridimensional a los entornos. En total, hay 32 personajes del manga, cada uno con sus propias habilidades, si bien hay que destacar que el sistema de combos no es tan profundo como el de los grandes exponentes del género (*Street Fighter IV*, *Marvel vs Capcom 3*). Gráficamente, el juego hace uso de una paleta de colores espectacular, que logra trasladar a la pantalla toda la idiosincrasia del manga. Sin embargo, hay algunos elementos propios de juegos "free-to-play" que no vienen al caso en un juego de 60 euros, como que haya una barra consumible para poder jugar y que ésta precise de hasta 50 minutos para rellenarse.

Valoración Es un juego de lucha intachable en lo visual, pero presenta un sistema de combate parco en técnicas y modos de juego un tanto irregulares, con una campaña al más puro estilo "free-to-play". **78**

PS VITA | DEMON GAZE



PS VITA continúa paliando la falta de grandes exclusivas con un catálogo de juegos de rol japonés que no hace más que crecer mes a mes. Uno de los últimos en llegar ha sido *Demon Gaze*, un título en el que debemos explorar diversas mazmorras en busca de demonios a los que atrapar, en combates por turnos. Su mayor problema es que llega en inglés, sin subtítulos en castellano siquiera.

Valoración Un RPG en primera persona curioso, profundo y entretenido. Los combates convencen y animan a seguir explorando, si bien la puesta en escena es limitada y está totalmente en inglés. **77**

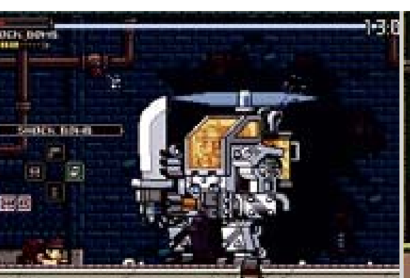
PS VITA | THE SLY TRILOGY



SONY CONTINÚA CON SU POLÍTICA de llevar a PS Vita, tras su paso por PS3, los recopilatorios de algunas de las sagas que más triunfaron en los tiempos de PS2. Tras *Jak & Daxter*, *Final Fantasy X* o *God of War*, llega el turno del mapache Sly. Así, esta compilación incluye un total de tres juegos, en los que la acción y las plataformas se dan la mano con acierto. Eso sí, saca poco partido a Vita.

Valoración Incluye tres juegos largos, divertidos y variados por poco dinero, con opción de "cross-buy" con PS3. Luce de maravilla en PS Vita, aunque no incluye novedades jugables de consideración. **81**

LOS SPRITES al más puro estilo Metal Slug vuelven a ser los reyes. ¡Y las explosiones enormes, claro!







LAS BATALLAS no tienen tanta gracia en solitario como en multijugador. Si es local, la pantalla se divide, incluso aunque seamos solo dos personas y los personajes estén al lado...





PS4-PC | 16 ■ Acción ■ Tribute ■ De 1 a 4 jugadores ■ Inglé ■ 17,99 €

MERCENARY KINGS

La guerra nunca cambia... Y, en este caso tan nostálgico, es algo casi literal. Volvemos a las batallas en dos dimensiones de toda la vida, pero con algún curioso añadido en materia de jugabilidad.



■ **EL ESTILO DE LA SAGA METAL SLUG** vuelve gracias a este "run and gun" de gráficos retro, acción incesante y muertes a porrillo Eso sí, en esta ocasión la dificultad no es tan exigente. Tras seleccionar a nuestro soldado y personalizarlo, nos lanzamos a los escenarios bidimensionales para cumplir contra reloj las misiones que nos toquen: rescatar a alguien, eliminar objetivos, etcétera. Podemos elegir el orden de las misiones, que se interconectarán al más puro estilo "Metroidvania". Otra diferencia con los *Metal Slu* estriba en que tenemos una barra de salud. Además, podemos mejorar a nuestros personajes con implantes cibernéticos, así que la acción cede terreno a la exploración, lo que genera un ritmo más lento. Las misiones acaban volviéndose repetitivas, pero no tanto si optamos por cooperativo. Aunque esta modalidad se puede aprovechar offline, lo ideal es echar partidas a 4 a través de Internet. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	75
■ SONIDO	79
■ DURACIÓN	87
■ DIVERSIÓN	84

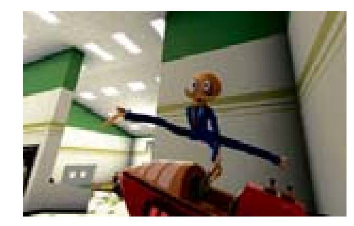
Valoración Con el paso del tiempo se vuelve repetitivo, pero en cooperativo se disfruta mucho. Y su planteamiento retro en 2D tiene mucho encanto.

PUNTUACIÓN FINAL **84**

PS4-PC | OCTODAD: DADLIEST CATCH

7 ■Aventura ■Young Horses ■De 1 a 4 jugadores ■Castellano (textos) ■13,99 €

CONTROLAR UN PULPO en tareas rutinarias como cortar el césped es el objetivo de este juego. Él no se apaña bien fuera del agua, así que hemos de usar los sticks y botones para mover sus tentáculos, que se bambolean de forma caótica. Aprender a usar este extraño control es buena parte de la gracia de *Octodad*. Toda clase de situaciones cómicas e incluso referencias a otros videojuegos se suceden en un título que también tiene su moraleja familiar.

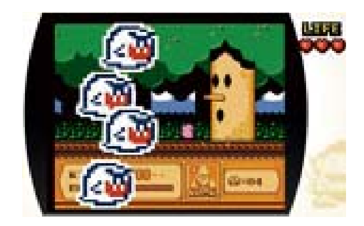


Valoración Un juego diferente, cuyo planteamiento y control molan, aunque es corto y tiene problemas serios de "clipping". **74**

Wii U | NES REMIX 2

3 ■Minijuegos ■Nintendo ■1 ó 2 jugadores ■Castellano ■14,99 €

UNA RACIÓN DE PRUEBAS basadas en clásicos de NES (como *S. Mario Bros 3* o *Kirby's Adventure*) vuelve a ofrecernos un contenido loco. En total, hay 150 pruebas para un jugador (dos, si usan el mismo mando), de dificultad exigente. La gracia está en superarlas lo antes posible y sin fallos. Aunque algunas pruebas se repiten respecto al primer Remix, la variedad de juegos hace la experiencia más divertida. Ojo, incluye una versión entera de *Super Mario Bros* para que la juguemos... ¡sólo con Luigi!



Valoración Un desafío con el encanto de los 8 bits, plagada de clásicos, aunque poco innovadora respecto a la primera parte. **81**

One-360 | SUPER TIME FORCE

12 ■Acción ■Capy ■1 jugador ■Castellano ■14,99 €

HACE TIEMPO QUE LOS JUEGOS DE ACCIÓN RETRO dejaron de ser originales, pero este guarda un as en la manga: el tiempo. El héroe que elijamos puede ralentizarlo para sacar ventaja, pero lo mejor es la opción Time Out, que permite retroceder para, con otro personaje, ayudar a nuestro "yo" del pasado, que repetirá la acción que realizamos originalmente. Así, al volver atrás, tendrás dos héroes en vez de uno. Y esa maniobra puede ejecutarse varias veces. ¿Complicado? Quizá, pero muy molón.

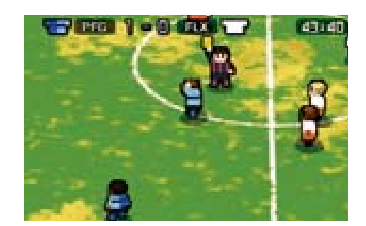


Valoración Su mecánica puede confundir un poco al principio y es corto, pero ofrece una experiencia intensa y original. **82**

3DS | NINTENDO POCKET FOOTBALL CLUB

3 ■Deportivo ■Nintendo ■1 ó 2 jugadores ■Castellano ■14,99 €

EL FÚTBOL se disfruta desde otra perspectiva con este título, en el que no nos tocar jugar en el campo, sino gestionar el equipo. Desde preparar nuestros entrenamientos hasta diseñar la alineación o los cambios... No os asustéis, en realidad no hay demasiada profundidad, pero el juego se las apaña para ofrecer una buena tensión que nos mantiene al filo... del banquillo. Podemos recopilar y usar unas tarjetas para dotar de mejores atributos a nuestros jugadores.



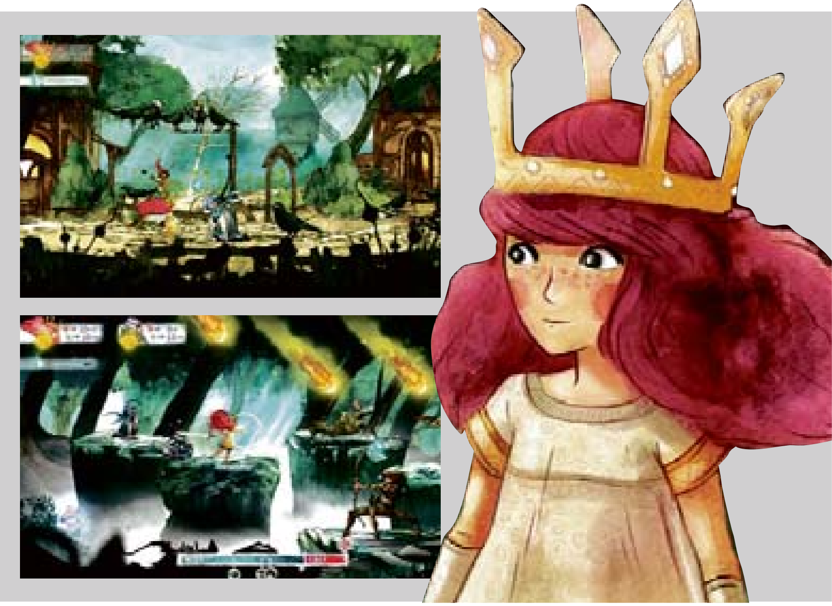
Valoración Aunque su aspecto visual es sencillo, la mecánica de juego y su progreso pican a nuestro "mister" interior. **86**

360-One-Wii U-PS3-PS4-PC
CHILD OF LIGHT

7 ■Rol ■Ubisoft ■1 ó 2 jugadores ■Castellano ■13,99 €

AURORA ES UNA HEROÍNA que debe recuperar el sol y las estrellas de manos de una bruja. Como si de un cuento de hadas se tratara, en este RPG en 2D superamos entornos mágicos que parecen pintados con acuarela mientras unas hermosas melodías acompañan. Los combates son por turnos, como toda la vida, pero también hay plataformas. A medida que unimos héroes a nuestro grupo (como un fortachón o un arquero), podemos completar sus árboles de habilidades, que no son especialmente creativos. Nos ayuda la luciérnaga Igniculus (ilumina el escenario), a la que controlamos con el panel táctil del Dual Shock 4... o con un segundo jugador. Su asistencia es innecesaria, ya que la dificultad del juego es más bien baja.

Valoración Un juego bastante largo y precioso en lo visual y en lo sonoro, aunque su mecánica de juego es poco original. **80**



EPISODIO



EL PRIMER Y ÚNICO DLC para el título de terror pone punto final a la historia, quizá de forma más satisfactoria que el juego principal.

OUTLAST
PlayStation 4 - PC | 8,99 € - 2,8 GB

Whistleblower

UN PUNTO DE VISTA DIFERENTE, a manos del trabajador del sanatorio que metió en este embrollo al protagonista del juego, es el que nos muestra un DLC que presenta tanto localizaciones "viejas" como otras nuevas. El desarrollo no ha variado y tenemos que escondernos de los enemigos (entre los que destaca un inédito y sanguinario caníbal) y utilizar la cámara de video con su modo nocturno, por lo que las huidas y escenas vuelven a ser actores principales. Tampoco faltan los sustos y el gore en este digno descargable, aunque su elevado precio (para durar dos horas y media) y un enfoque conservador le restan parte de la intensidad del original.

VALORACIÓN ★★★★★



EPISODIO



BORDERLANDS 2
PS3-360-PC
Precio: 2,99 €

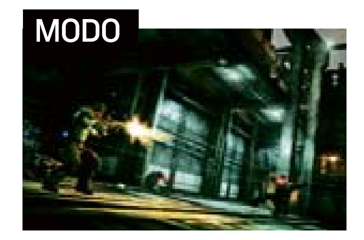
El hijo de Bucherax

EL ÚLTIMO DLC para el juego de 2K resulta corto (se completa en tres horas), aunque sus llamativos escenarios, la batalla contra el jefe final, el guión y un precio correcto lo coloca como un buen colofón a la historia.

VALORACIÓN ★★★★★



MODO



KILLZONE: MERCENARY
PS Vita | 2,49 € - 100 KB

Zona de bots

PODER PRACTICA en el multijugador, cuando no tenemos conexión a internet, es siempre una buena opción. Los bots muestran una inteligencia superior a lo que cabría esperar, por lo que este modo contribuye a estirar las horas de juego, si bien debería haber sido un añadido "de serie" y no de pago.

VALORACIÓN ★★★★★

VARIOS



GRAND THEFT AUTO V
PlayStation 3 - Xbox 360 | Gratis

La Gran Vida

SI EL LUJO ES LO VUESTRO, el rey de los sandbox os premia con nuevos apartamentos en zonas "bien" de Los Santos, además de incorporar la opción de tener dos propiedades a la vez. También llegan tres coches, una moto, un fusil y nuevas actividades, en una actualización superficial aunque gratuita.

VALORACIÓN ★★★★★

EPISODIO



BATMAN: ARKHAM ORIGINS
PS3-360-PC | 9,99 € - 1,8 GB

Corazón gélido

ESTE DLC SUPER lo visto en el juego principal gracias a una buena narrativa (aunque poco original), un desarrollo intenso y la utilización de localizaciones interesantes. Sólo al final pierde un poco de fuelle y el tiempo que tardamos en completarlo ronda las tres horas, poco para el alto precio de la historia del Sr. Frío.

VALORACIÓN ★★★★★

VARIOS



THE LAST OF US
PS3 | 9,99 € (mapas) 4,99 € (modo)

Mapas y modo

DOS INTERESANTES PACKS aportan nuevos retos al título de Naughty Dog. Por un lado, con Territorios recuperados el modo multi crece con cuatro mapas y, por otro, podemos jugar la historia con una dificultad muy alta gracias al modo Realista. Son caros, aunque el pase de temporada los cubre.

VALORACIÓN ★★★★★

DEMOS



MARIO GOLF: WORLD TOUR

Diez años hemos necesitado para volver a ver uno de los spin-off de Mario más querido por sus seguidores. La correspondiente versión de prueba ofrece únicamente diez intentos para jugarla en nuestra 3DS y presenta el tutorial, tres pistas (con tres hoyos cada una), dos minijuegos y a Mario, Peach, Yoshi y Bowser como personajes seleccionables. La cámara es algo tosca y el comentarista un tanto "irritante", pero su jugabilidad y diversión parecen igual de positivas que en anteriores entregas de la saga.

LEGO: EL HOBBIT

Cuando parecía que nos quedábamos sin demo del último juego de LEGO (sólo había aparecido en PC), esta ha llegado a PS3, 360, PS4 y One casi un mes después de su lanzamiento. Dura veinte minutos y resulta algo lenta, si bien vemos que sigue el particular estilo de la franquicia.



JOJO'S B. A.: ALL STAR BATTLE

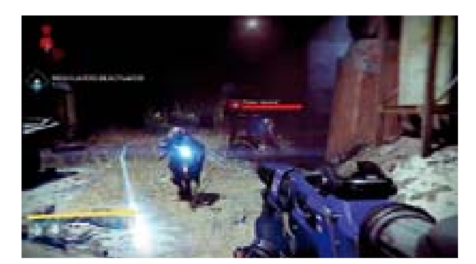
El título basado en el popular manga ya lleva unas pocas semanas en las tiendas, pero no está de más recordar que cuenta con una demo en la que podemos elegir a tres personajes y luchar contra otros tres jefes. No es amplia, aunque sí suficiente para darle un tiento.

MULTIMEDIA



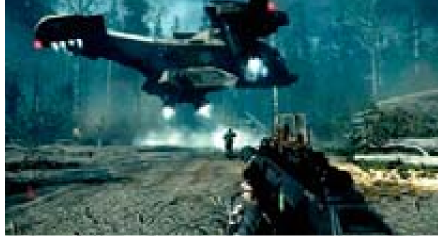
WATCH DOGS

En plena efervescencia de videos debido al lanzamiento del juego protagonizado por Aiden Pearce, podemos destacar uno de nueve minutos en el que se nos muestran los detalles del modo online y su integración con la campaña.



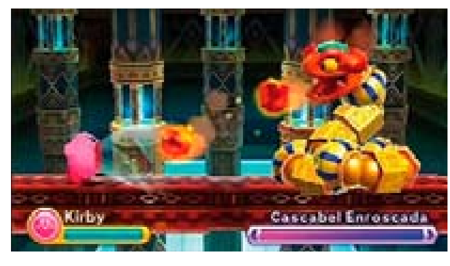
DESTINY

La próxima obra de Bungie se está dejando ver bastante de forma previa al E3. Además de un diario de desarrollo, se ha lanzado otro video de siete minutos en el que presenciamos una misión de las muchas que llegarán.



COD: ADVANCED WARFARE

El anuncio de la nueva serie dentro de la franquicia estrella de Activision ha traído consigo el inevitable tráiler de presentación, en cuya puesta en escena vemos disparos, explosiones y tecnología al servicio de fines militares.



KIRBY: TRIPLE DELUXE

El héroe "moñas" por excelencia ya habita en nuestra 3DS y Nintendo no ha dejado de publicar videos para enseñar el original diseño de sus enemigos y habilidades, además del porrón de escenarios en los que se mueve.

NOTICIAS

ÉPOCA DE TESTEO

Con la llegada del verano, las noticias y rumores acerca de posibles betas crecen por momentos. Tras el E3 es casi seguro que surjan más detalles, pero para empezar Capcom ha confirmado que *Deep Down* tendrá una de carácter abierto (en Japón y, probablemente, también en el resto del mundo), mientras que Activision igualmente publicará la de *Destiny*, aunque no está claro si habrá exclusiva por plataforma o si será abierta o restringida.



CAMBIO Y NOVEDAD

Este mes de mayo ha traído dos buenas nuevas. La primera es que los descargables gratuitos de *MGS V: Ground Zeroes* han pasado a ser compartidos, por lo que Déjà Vu ya puede jugarse en las consolas de Microsoft y Jamais Vu en las de Sony. Y la segunda buena noticia es la publicación del primer DLC de *Titanfall*, llamado Expedition y cuyos tres mapas estarán disponibles para cuando leáis estas líneas.

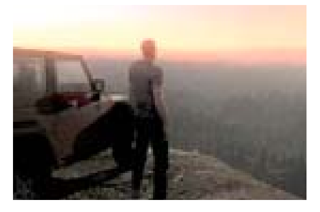
PASE A PASE

Dos nuevos pases de temporada se han confirmado. Por un lado, el de *Watch Dogs* cuesta 19,99 euros e incluirá progresivamente contenido como una campaña adicional y misiones extras para la principal. Por otra parte, *Trials Fusion* tiene el suyo al mismo precio y promete seis packs hasta dentro de un año, con nuevas pistas, piezas, equipo, elementos para el editor y eventos del modo Trayectoria.

¿SALDRÁN DE JAPÓN?

Square Enix ha anunciado para el mercado nipón contenido descargable para *Drakengard 3* y *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call* (nuevas batallas y canciones, respectivamente). El primer título acaba de salir en Europa y el segundo lo hará este año, por lo que es casi seguro que veremos por aquí sus DLCs.

La web del mes



A ESCONDIDAS

https://www.h1z1.com

La web oficial de *H1Z1* esconde varios secretos. Hasta el momento, un video y algunas imágenes han sido descubiertos por parte de usuarios que los han detectado al seguir ciertas pistas. ¿Quedarán más cosas por ser reveladas?

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales



VUESTROS FAVORITOS

	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	Dark Souls II	PS3 - Xbox 360 - PC	↑	3	2
2	The Last of Us	PS3	↑	10	12
3	Grand Theft Auto V	PS3 - Xbox 360	R	-	1
4	Skyrim	PS3 - Xbox 360 - PC	R	-	1
5	InFamous Second Son	PS4	↓	2	2
6	Child of Light	PS4 - One - PS3 - 360 - Wii U - PC	!	-	1
7	Titanfall	Xbox One - Xbox 360 - PC	→	7	2
8	Tomb Raider	PS4 - Xbox One - PS3 - 360 - PC	R	-	1
9	Red Dead Redemption	PS3 - Xbox 360	R	-	1
10	Battlefield 4	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	↓	6	2

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS

1 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC
CD Projekt RED continúa trabajando en su ambicioso RPG, que promete sacarle jugo a la nueva generación.
FECHA: FEBRERO DE 2015

2 Destiny
PS4 - One - PS3 - 360
Después de granjearse un nombre con la saga *Halo*, el estudio Bungie intentará dar una nueva vuelta de tuerca al género del shooter.
FECHA: 9 DE SEPTIEMBRE

3 Tom Clancy's The Division
PS4 - Xbox One - PC
Con una mezcla de shooter y rol, el prometedor título de Ubisoft sigue sin tener una fecha clara de lanzamiento.
FECHA: 2014-2015

4 The Order 1886
PS4
El Londres del siglo XIX será el lugar donde se ambientará este peculiar shooter, una de las apuestas más fuertes de Sony para el final del año.
FECHA: OTOÑO

5 Dragon Age Inquisition
PS4 - One - PS3- 360 - PC
La nueva entrega de la saga de rol de Bioware, cuyo mundo será gigantesco, ya cuenta con fecha de salida oficial.
FECHA: 14 DE OCTUBRE

La lista de **Los Más Esperado** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... INFAMOUS SECOND SON

La valoración de Hobby Consolas (nº 273) fue de 84.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:



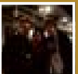


Está entre el bien y el mal

Enrique J. Montilla

"Delsin Rowe protagoniza un sandbox de nueva generación en el que los gráficos y la historia sobresalen por encima de todo lo demás".

NOTA **93**



PlayStation 4 echa humo

Andrés Macho

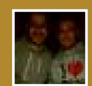
"Delsin deja un legado de lo más impresionante, con un entorno vivo, una historia intrigante y unos gráficos que muestran qué es PS4".

NOTA **90**

✪ LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO		NOTA MEDIA	REVIS A LÍDER EN ES AÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Mario Kart 8**	Wii U	89	**91**/100 "El multijugador más mágico y especial ha regresado"	**-**/40 No disponible	**9**/10 "Equilibra su fórmula con la antigravedad y nuevos objetos"	**9,25**/10 "Es pura diversión y se sitúa entre los mejores de la saga"	**8**/10 "Nintendo ha hecho un trabajo admirable con esta entrega"	**9**/10 "Una poderosa muestra de la filosofía de diseño de Nintendo"
2	**Trials Fusion**	PS4-One-PS3-360-PC	81	**85**/100 "Directo y sencillo, pero exige entrega y mucha paciencia"	**-**/40 No disponible	**8,2**/10 "La precisión que exige es genial para los perfeccionistas"	**8**/10 "Es muy bueno, si bien no innova mucho dentro de la saga"	**8**/10 "Un gran juego, que pone a prueba la paciencia del jugador"	**8**/10 "La inimitable magia de la saga permanece intacta aquí"
3	**Co a Mundial FIFA Brasil 2014**	PS3 - Xbox 360	79	**81**/100 "Un estupendo juego de fútbol, pero debería ser un DLC"	**-**/40 No disponible	**7,5**/10 "Su vistosidad y la fecha lo hacen ideal para fans del fútbol"	**8**/10 "Tiene mejoras en el control, pero no es un imprescindible"	**8**/10 "Un acompañamiento a la saga *FIF* , con menos pretensiones"	**-**/10 No disponible
4	**Child of Light**	PS4 - One - Wii U - PS3 - 360 - PC	78	**80**/100 "Mecánicas manidas, pero con una buena dirección artística"	**35**/40 No disponible	**9,3**/10 "Su estética y su arte hechos a mano son maravillosos"	**8**/10 "No es muy profundo, pero, visualmente, es impresionante"	**8**/10 "Nos alegra que exista un juego de estas características"	**5**/10 "Pese a su colorido mundo, se siente extrañamente vacío"
5	**JoJo's Bizarre Adventure...**	PS3	78	**78**/100 "Es muy bueno en lo gráfico, pero parco en técnicas de ataque"	**40**/40 No disponible	**7,4**/10 "Divertido y enérgico, pero ignora las bases del género"	**-**/10 No disponible	**6**/10 "Tiene estilo, pero carece de una base que logre sostenerlo"	**-**/10 No disponible
6	**Kirb Triple Deluxe**	3DS	78	**84**/100 "Kirby nos brinda uno de sus menús más frescos y variados"	**35**/40 No disponible	**6**/10 "Usa bien el 3D, pero su escasa dificultad es decepcionante"	**8,5**/10 "Juega con las típicas mecánicas de Kirby de forma interesante"	**8**/10 "Consolida a Kirby como una estrella de las plataformas"	**7**/10 "Es algo inconsistente, pero también resulta encantador"
7	**Mario Golf World Tour**	3DS	77	**82**/100 "Es el juego de Mario más dirigido a los fans del deporte"	**34**/40 No disponible	**8,6**/10 "Un gran trabajo, al que acompañan desafíos y multijugador"	**8**/10 "Un regreso bienvenido, aunque no acaba de triunfar"	**7**/10 "Un adorable título de golf, aunque, a veces, peca de complejo"	**6**/10 "Se queda en tierra de nadie, sin saber centrar su propuesta"
8	**LEG El Hobbit**	PS4 - One - Wii U - PS3 - 360 - PC	71	**78**/100 "Una delicia para los fans, pero la saga *LE- G* 'está estancada"	**-**/40 No disponible	**7,4**/10 "Una divertida extensión de las películas, pero con fallos"	**8**/10 "Un juego completo y entretenido, con múltiples misiones"	**5**/10 "Demuestra que la variedad no es nada si no es divertida"	**-**/10 No disponible
9	**Kinect Sports**	Xbox One	63	**78**/100 "Saca partido a Kinect, pero no es ninguna revolución"	**-**/40 No disponible	**7,3**/10 "No es rompedor, pero es alentador para el futuro"	**6,5**/10 "Kinect va bien pero la selección de deportes es escasa"	**5**/10 "Una floja colección que, al menos, te levanta del sofá"	**5**/10 "Pese a algunas ideas buenas, Kinect precisa mucho espacio"
10	**The Amazing Spider-Man 2**	PS4 - One - Wii U - PS3 - 360 - PC	56	**66**/100 "Una aventura lineal y simple que sabe a poco trabajada"	**-**/40 No disponible	**5,4**/10 "Balancearse por Nueva York es lo único divertido que tiene"	**5,5**/10 "Ir por NY, evitar crímenes y dar al Duende Verde... Es todo"	**5**/10 "Su mayor error es lo familiar que resulta todo el conjunto"	**-**/10 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

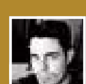


Al filo de la excelencia

Leo Roque

"Es el ejemplo perfecto de lo que debe ser la nueva generación. Los gráficos son geniales, aunque la historia es corta y previsible.".

NOTA 87

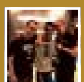


Espectáculo con pegas

F. Borja Betancor

"Es un espectáculo visual y jugable. Aprovecha las posibilidades del Dual Shock 4, si bien es corto y las misiones secundarias se hacen repetitivas".

NOTA 85

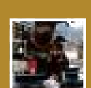


El arranque de PS4

Marcos Fdez.

"Es la primera gran exclusiva de la consola. Mejora con creces a los anteriores *InFamous*, aunque no arriesga y es limitado como sandbox".

NOTA -



Mantiene la esencia

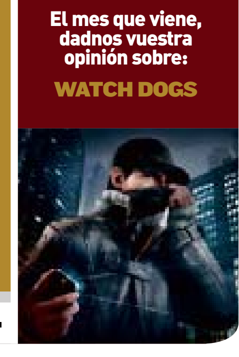
Aurelio Reina

"Perfecciona la fórmula con unos gráficos que son excelentes, pero la base jugable y los escenarios acaban haciéndose repetitivos".

NOTA -

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

WATCH DOGS



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PLAYSTATION 4



El juego del mes

TRIALS FUSION

Este desafiante arcade de Ubisoft nos enfrenta a todo tipo de saltos, a bordo de motos, quads e, incluso, bicicletas.

Imprescindibles

1	NBA 2K14	90	69,95 €	6	Rayman Legends	87	39,95 €
2	Wolfenstein: New Order (!)	90	69,95 €	7	Need for Speed Rivals	86	71,95 €
3	Thief	90	69,95 €	8	FIFA 14	85	71,95 €
4	Tomb Raider	87	59,95 €	9	Infamous Second Son	84	69,95 €
5	Battlefield 4	87	69,95 €	10	Killzone Shadow Fall	83	69,95 €

XBOX ONE



El juego del mes

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

El capitán BJ Blazkowicz se enfrenta a los nazis en un mundo posterior a la II Guerra Mundial.

Imprescindibles

1	Titanfall	92	69,95 €	6	Tomb Raider	87	59,95 €
2	NBA 2K14	90	69,95 €	7	Battlefield 4	87	69,95 €
3	Wolfenstein: New Order (!)	90	69,95 €	8	Rayman Legends	87	39,95 €
4	Thief	90	69,95 €	9	Need for Speed Rivals	86	71,95 €
5	Forza Motorsport 5	88	39,95 €	10	FIFA 14	85	71,95 €

PLAYSTATION 3



El juego del mes

JOJO'S BIZARRE ADV. ALL-STAR BATTLE

Inspirado en el manga homónimo, este título ofrece unos notables combates en 2D.

Imprescindibles

1	GTA V	99	59,95 €	6	The Last of Us	95	69,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €	7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €	8	Castlevania Lords of S. 2	95	49,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €	9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €	10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360



El juego del mes

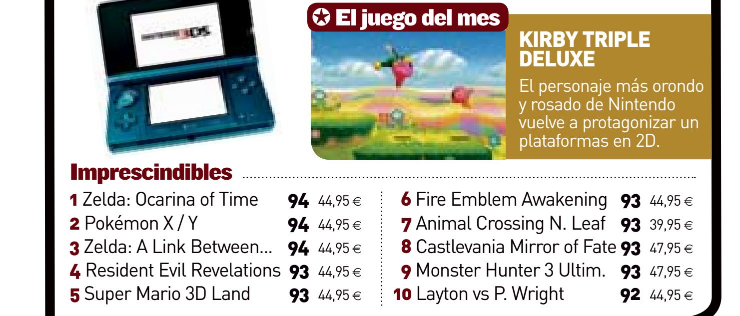
BOUND BY FLAME

Con mucha influencia de *Canción de Hielo y Fuego*, este RPG nos invita a luchar contra un demonio interior.

Imprescindibles

1	GTA V	99	59,95 €	6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €	7	CoD Modern Warfare 3	95	29,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €	8	Gears of War 3	94	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €	9	Halo 4	94	29,95 €
5	Castlevania Lords of S. 2	95	49,95 €	10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS



El juego del mes

KIRBY TRIPLE DELUXE

El personaje más orondo y rosado de Nintendo vuelve a protagonizar un plataformas en 2D.

Imprescindibles

1	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €	6	Fire Emblem Awakening	93	44,95 €
2	Pokémon X / Y	94	44,95 €	7	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €
3	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €	8	Castlevania Mirror of Fate	93	47,95 €
4	Resident Evil Revelations	93	44,95 €	9	Monster Hunter 3 Ultim.	93	47,95 €
5	Super Mario 3D Land	93	44,95 €	10	Layton vs P. Wright	92	44,95 €

PS VITA



El juego del mes

THE SLY TRILOGY

El famoso mapache de Sony llega a PS Vita con este recopilatorio, que incluye tres títulos que aparecieron en PS2.

Imprescindibles

1	Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €	6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €	7	Little Big Planet	90	19,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €	8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €	9	Need for Speed Most W.	90	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €	10	Killzone Mercenary	90	39,95 €

Wii U



El juego del mes

MARIO KART 8

Mario y compañía se suben otra vez a un kart para demostrar quién es el piloto más rápido del Reino Champiñón.

Imprescindibles

1	Donkey Kong Country TF	93	47,95 €	6	New Super Mario Bros U	92	59,95 €
2	Monster Hunter 3 Ultim.	93	59,95 €	7	The Wonderful 101	92	47,95 €
3	Rayman Legends	93	29,95 €	8	Mass Effect 3	92	14,95 €
4	Call of Duty Black Ops II	93	69,95 €	9	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €	10	Mario Kart 8 (!)	91	59,95 €

PC



El juego del mes

DARK SOULS II

El infierno de From Software ha llegado ya a PC, con una versión prácticamente igual que la de PS3 y 360.

Imprescindibles

1	Diablo III	98	39,95 €	6	StarCraft II: Heart of the...	96	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €	7	Mass Effect 3	96	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	19,95 €	8	The Witcher 2	96	19,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €	9	Bioshock Infinite	95	29,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €	10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS...

con enemigos nazis

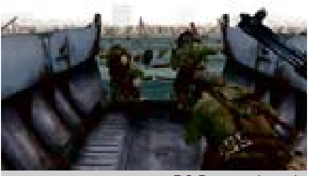
Con el regreso de *Wolfenstein* a la trinchera, es hora de recordar el papel que han tenido los nazis como enemigos en multitud de sagas y géneros.



PS3 - Xbox 360 - Wii - PC - PS2 29,95 €

1 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

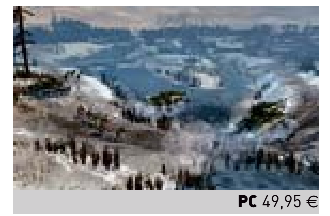
La saga *Call of Duty* se labró un nombre con sus recreaciones de la Segunda Guerra Mundial, y *World at War* fue la última entrega en hacerlo. Así, se hizo una magistral recreación del avance soviético frente a la Alemania nazi desde 1942, con batallas como la de Stalingrado y la de Berlín, que culminaba con la toma del Reichstag y la colocación de la histórica bandera. La campaña admitía el cooperativo para cuatro jugadores y se introdujo un modo con zombis nazis.



PC Descatalogado

2 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Este shooter nos llevaba a Europa y al norte de África. El nivel estrella era el del Desembarco de Normandía, inspirado en el que se hizo en *Salvar al soldado Ryan*.



PC 49,95 €

3 COMPANY OF HEROES 2

En este juego de estrategia, tocaba comandar al Ejército Rojo para repeler la invasión de la Madre Patria por parte de Alemania. Como en la realidad, había que hacer frente a la dureza del invierno ruso.



PS3 - Xbox 360 - PC Descatalogado

4 THE SABOTEUR

Un piloto de carreras irlandés se unía a la resistencia en este "sandbox", en el que había que ayudar a liberar París. Las áreas se veían en blanco y negro hasta que las limpiábamos de ocupantes nazis.



PS3 - Xbox 360 - PSP Descatalogado

5 IL-2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY

Este simulador de vuelo recreaba las principales batallas aéreas de la II Guerra Mundial. En la campaña, debíamos manejar aeronaves del bando aliado.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	GTA V	PS3
2	The Last of Us	PS3
3	Mario Kart 8	Wii U
4	Zelda: A Link...	3DS
5	Titanfall	One
6	Thief	PS4
7	Castlevania LoS 2	360
8	Assassin's Creed IV	360
9	Zelda: Wind Waker	Wii U
10	S. Mario 3D World	Wii U

Alberto Lloret

1	Titanfall	One
2	MGS Ground Zeroes	PS4
3	Thief	PS4
4	InFamous Second S.	PS4
5	Castlevania LoS 2	PS3
6	Zelda: A Link...	3DS
7	Octodad: Dadliest...	PS4
8	Bound by Flame	PS4
9	God of War Collect.	Vita
10	JoJo's Bizarre Adv.	PS3

David Martínez

1	GTA V	PS3
2	Titanfall	One
3	Mario Kart 8	Wii U
4	Battlefield 4	PS4
5	Call of Duty Ghosts	PS3
6	Wolfenstein: The...	PS4
7	The Last of Us	PS3
8	MGS Ground Zeroes	PS4
9	S. Mario 3D World	Wii U
10	InFamous Second S.	PS4

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Tomb Raider	One
7	The Last of Us	PS3
8	Mario Kart 8	Wii U
9	InFamous Second S.	PS4
10	Pokémon Y	3DS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

1	**Titanfall**	Xbox One
2	**The Last of Us**	PS3
3	**Mario Kart 8**	Wii U
4	**InFamous Second Son**	PS4
5	**Grand Theft Auto V**	PS3 - Xbox 360

DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

MARIO×02 WORLD TIME
2600 ×15 1-1 370

BATTERY

Nintendo GAME BOY™

B
A
SELECT
START



GAME BOY CELEBRA SU 25º CUMPLEAÑOS

LA PEQUEÑA GRAN MARAVILLA DE NINTENDO

El 21 de abril de 1989, Nintendo lanzó en Japón una de las revoluciones más importantes del videojuego: Game Boy. Un hito al que rendimos homenaje en su 25º aniversario.

Puede que Game Boy no sea la primera consola portátil con cartuchos intercambiables de la Historia, honor que recae sobre la Microvision de Milton Bradley, pero sí fue la primera en conseguir que una consola portátil ofreciera experiencias similares a las de una consola de sobremesa. Un planteamiento que comenzó a gestarse tras el éxito de Game & Watch y de Famicom (NES en Occidente) y que, de nuevo, tuvo al genio de Nintendo Gunpei Yokoi como principal promotor. Su papel en la concepción de la máquina fue clave, ya que una vez más impuso su filosofía -reutilizar un hardware ya explotado- para definir sus características principales: un procesador Sharp basado en el Z80 de microordenadores como ZX Spectrum o Amstrad, pero con algunas rutinas más orientadas al desarrollo gráfico y de juegos, una pantalla LCD monocroma... Pero, lejos de estar solos en esta nueva aventura del juego portátil, en 1987 Epyx -que contaba en sus filas con algunos creadores del ordenador Amiga- comenzó a trabajar en un proyecto bautizado "Handy". Se trataba de otra máquina portátil, de la que no se supo nada hasta principios de 1989, en la feria americana Consumer Electronics Show (o CES).

➔ CUENTA LA LEYENDA QUE LOS ASISTENTES se quedaron impresionados con la máquina, con su pantalla retroiluminada a color. Pero los problemas financieros de Epyx aparecieron poco después, impidiendo que ellos mismos fabricaran la máquina. Fue entonces cuando invitaron por separado a un selecto grupo de posibles inversores, entre ellos Nintendo...



DOS PADRES EXCEPCIONALES *para un invento único*

Gunpei Yokoi, como dijimos en nuestro homenaje a Game & Watch, fue clave en Nintendo gracias a su "pensamiento lateral" (dar un uso diferente a una tecnología ya "explotada"). Esa filosofía la aplicó a Game Boy, un proyecto que sin el apoyo de Hiroshi Yamauchi, antiguo presidente de Nintendo, no hubiera nacido. Él vio su potencial y afirmó que vendería 25 millones de unidades. Se quedó corto.

LAS CLAVES DE SU ÉXITO

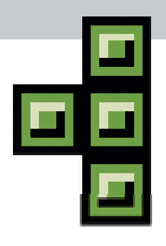
Sobre el papel, Game Boy tenía todo en contra para triunfar. Fue coetánea de Atari Lynx y SEGA Game Gear, ambas con pantalla a color y retroiluminada. Pero aun así, la propuesta de Nintendo se impuso -y echó a la cuneta a sus rivales- por razones como estas...

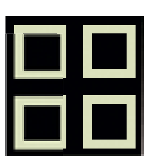


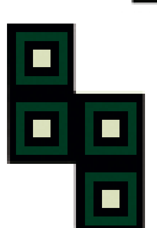
PROCESADOR. Fabricado por Sharp, se trataba de un Z80 modificado, una CPU muy extendida y que permitió que quienes hubieran trabajado en Spectrum y Amstrad se sintieran como en casa.

AUTONOMÍA. Allí donde Lynx y Game Gear se bebían las pilas, la pantalla monocroma y sin luz de Game Boy, junto con un procesador que consumía lo justo, dejaban fácilmente las 15-35 horas de juego sin cambiar las baterías. Una duración a años luz de las de los rivales que también le granjeó muy buenas críticas...









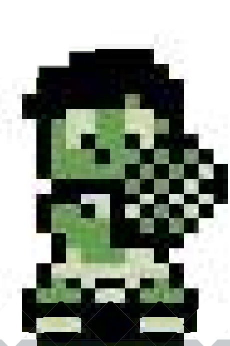
quien por supuesto rechazó la oferta porque ya tenía su propio producto a punto de aterrizar en Japón.

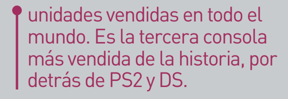
Fue el 21 de abril de 1989 cuando se comercializó Game Boy, cosechando un gran éxito en el País del Sol Naciente desde el primer día. Eso sí, a pesar de su éxito, empezaron a sonar algunas voces críticas que afirmaban que era un hardware desfasado frente a Lynx, el nombre definitivo de "Handy" tras el acuerdo firmado entre Epyx y Atari, esta última ávida de volver por la puerta grande al mundo del videojuego. Y eso sin contar con que SEGA también estaba preparando su propia máquina portátil, Game Gear, también con pantalla a color y juegos con calidad pareja a los de Master System. Todo apuntaba a que se iba a librar una cruenta batalla a tres bandas, con Nintendo en clara desventaja tecnológica.

➔COMO DAVID FRENTE A GOLIAT, Nintendo dejó en la cuneta a sus dos rivales, aparentemente superiores, en muy poco tiempo. ¿Que cómo logró esta importante victoria? Pues no se debe a un único factor, sino a una combinación de muchos. Para empezar, desde mediados de los 80 y principios de los 90, Nintendo estaba en una posición dominante, tras ser clave para salir del "crash" del videojuego en 1983. Si actualmente oímos "¿jugamos a la Play?" para indicar que vamos a darle a la consola, en aquella época Nintendo era la "Play". Pero el nombre no era suficiente. El precio, tanto de los juegos como de la propia máquina, era más ajustado, por no hablar de su autonomía de 15-35 horas con 4 pilas frente a la de sus "vampíricos" rivales (Game Gear se bebía 6 pilas alcalinas en 3-5 horas).

O incluso podríamos seguir hablando de lo fácil que resultaba programar para ella. O de su catálogo repleto de nombres conocidos, como *Mario*, *Kirby*, *Zelda*, *Megaman*, *Final Fantasy*... Muchos de estos personajes contaron con títulos exclusivos para la portátil, al tiempo que llegaban títulos originales, conversiones de recreativas, etc. Todo el mundo programó algún título para Game Boy. Incluso desarrolladores españoles, como los catalanes Bit Managers, se encargaron de adaptar licencias para Infogrames (Tintin, Los Pitufos...).

Otra pieza, y nunca mejor dicho, decisiva en el éxito de Game Boy fue *Tetris*. La creación de Alexey Pajitnov era un puzle basado en tetrominos o piezas formadas con 4 cuadrados conectados ortogonalmente, que ya había llegado a occidente a través de una versión para PC. El diseñador Henk Rogers, quien produjo *The Black Onyx*, el primer gran juego de rol por turnos japonés para MSX, intentó hacerse con los derechos del juego tras verlo en el CES de 1988. Para ello viajó sin aviso previo a Moscú, a la tierra de Pajitnov, para negociar





LOS LOGROS DE GAME BOY

119.000.000 unidades vendidas en todo el mundo. Es la tercera consola más vendida de la historia, por detrás de PS2 y DS.

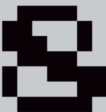
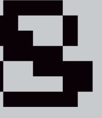
450 millones de juegos se vendieron durante todo su ciclo de vida.

160x144 pixels era la resolución de la pantalla (Vita, por ejemplo, tiene una resolución de 960x544).

716 juegos componen el catálogo de Game Boy (incluyendo los lanzamientos exclusivos de cada Japón, USA y Europa).

32.000.000 de copias vendió el *Pokémon* original (Rojo y Azul, Verde en Japón). Es el cartucho más vendido, dejando a un lado los 33 millones de *Tetris* (que se regaló durante mucho tiempo con la consola).

15-35 horas, aproximadamente, es la autonomía que le daban las 4 pilas AAA a la portátil (que podía variar según el juego, el nivel de sonido, etc.).

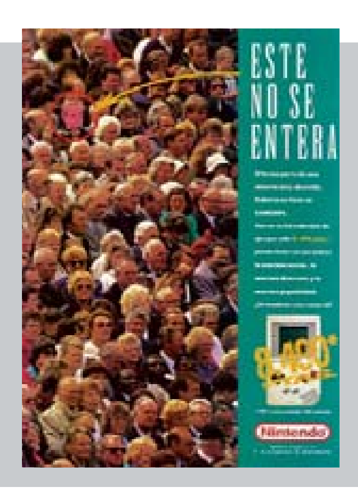
8 Kb de S-RAM era la memoria interna de la consola (Vita tiene 512 MB + 128 MB de V-RAM).



DISEÑO. Calificada cariñosamente como un "ladrillo", lo cierto es que la portátil de Nintendo estaba diseñada a prueba de bombas y niños. Y Nintendo presume de ello en su tienda World Center de New York, donde exhibe una unidad calcinada durante la primera guerra de Irak, que aún sigue operativa con este aspecto... Eso es dureza.



PRECIO. Las 14.990 pesetas iniciales también jugaron un papel fundamental, más si tenemos en cuenta que por ese precio se incluía *Tetris*, otra de las piezas clave de su éxito inicial (atrapó tanto al público joven como al más adulto). Con el tiempo llegaron las bajadas de precio (como esta de 8.490 ptas), los modelos revisados, etc.





CATÁLOGO. Todo lo anterior facilitó que todo desarrollador sobre la faz de la Tierra acabara trabajando para ella (desde ports de recreativas a títulos originales) y en muchos casos dejando joyas aún vigentes.

Magnifier. O lupa, para los hispanoparlantes. Las hubo de todos los tamaños, con luz, sin luz, plegable para ocupar menos... La básica de Nuby costaba 1.800 ptas.





Amplifier. O lo que es lo mismo, un par de altavoces para dar algo más de volumen al altavoz mono de la portátil. También hubo bastantes modelos. El primero, costaba 2.600 ptas.

Multitap. De serie, GB venía preparada para unir vía cable 2 máquinas. Después llegó el adaptador para 4. Conectando varios de estos, hasta 16 jugadores podían participar en ciertos títulos.





FM Radio. Tampoco faltó la sempiterna emisora de radio que, a modo de cartucho, se introducía en la portátil para sintonizar la radio... aunque el sonido de GB no fuera de lo mejorcito.

GB Camera. La cosa se puso interesante con esta cámara, capaz de tomar imágenes digitales en blanco y negro (con un tamaño de 128x112 pixels), y que incluía varios minijuegos y otras curiosidades...



LOS ACCESORIOS MÁS COMUNES... Y LOS MÁS LOCOS

Avalados por el éxito de la portátil, muchos fabricantes se lanzaron a la producción de toda suerte de periféricos: luces, lupas, sticks, cámara de fotos, impresora... A algunos fabricantes se les fue la "pinza" y se desmarcaron con cada cosa ¡que hay que ver para creer!



GB Printer. Las fotos de GB Camera (e imágenes de ciertos juegos) se podían imprimir gracias a este accesorio. Como la cámara, costaba 8.990 ptas. También se vendían los rollos de papel...

Mobile Adapter. Ya en los tiempos de GB Color, con la telefonía pegando fuerte en Japón, se lanzó un adaptador para que la portátil se conectara al móvil para enviar datos en *Pokémon Cristal*. Sobra decir que a Europa no llegó nunca...





Pocket Sonar. Si lo tuyo era la pesca, convertía tu GB en un sónar para detectar bancos de peces. Un extremo se metía en el agua y el otro se conectaba a la propia portátil.

Boostar Boy. También hubo engendros que convertían a GB en todo menos una portátil. Sticks, altavoces, lupa, protector... todo en uno, pero en plan inútil. Como dirían Faemino y Cansado, su nombre lo dice todo: una "bosta".

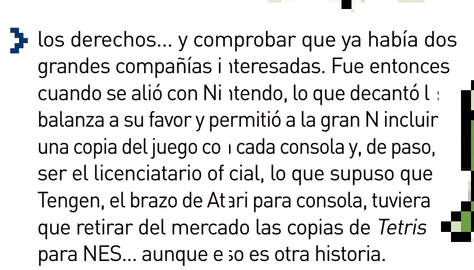


Work Boy. Nintendo iba a lanzar en junio de 1992 una suite para trabajar con GB, que incluía un teclado y aplicaciones como un conversor de medidas, traductor, calendario, etc. No salió, y eso que hasta se conectaba al PC...

Un breve repaso a su PUBLICIDAD

Las campañas fueron otra de las claves de su éxito. En España se optó por una postura "neutra", sin buscar al público infantil como en Inglaterra (donde luego hubo campañas para los "hardcore" adultos). Aquí leímos eslóganes como "La consola que se lleva", "Eres un fenómeno" o "Pásatelo GameBoy", con la consola y sus juegos como protagonistas... aunque también hubo hueco para el humor, como en el anuncio del rediseño Pocket y los indios jíbaros. Eran otros tiempos...





los derechos... y comprobar que ya había dos grandes compañías interesadas. Fue entonces cuando se alió con Nintendo, lo que decantó la balanza a su favor y permitió a la gran N incluir una copia del juego con cada consola y, de paso, ser el licenciatario oficial, lo que supuso que Tengen, el brazo de Atari para consola, tuviera que retirar del mercado las copias de *Tetris* para NES... aunque eso es otra historia.

El papel de *Tetris* fue central para enganchar a todo tipo de público, no solo al infantil. En Japón, sin ir más lejos, fue una de las principales causas de absentismo laboral (la gente se metía con la portátil en los baños y podía tirarse horas jugando durante la jornada de trabajo).

➔SU ÉXITO NO FUE ALGO TEMPORAL y se extendió a lo largo de más de una década, en la que vio nacer diferentes revisiones del hardware... una política que Nintendo aún mantiene hoy en día. Primero vinieron los modelos de diferente color o carcasa transparente; luego le siguió la pertinente reducción de tamaño con el modelo Pocket (con mejora de pantalla incluida) y, por último, Game Boy Color, que introdujo el color en los juegos casi una década después del lanzamiento original (cartuchos, eso sí, que no eran compatibles con el modelo original). Y así, Game Boy Color, al mismo tiempo, se convirtió en la primera consola retrocompatible (los cartuchos de la GB original funcionaban).

El primer ciclo de vida de Game Boy se cerró con unas ventas mundiales que superaron los 119 millones de consolas y los 450 millones de juegos. Pero, más allá de estos datos, lo más importante es que GB dio unas cuantas lecciones. La primera, como ya hiciera Game & Watch, es que la potencia no tiene nada que ver con la capacidad para divertir. Y, quizá lo más importante, lo que marcaría muchas cosas de cara al futuro es que la gente quería jugar en cualquier sitio, en cualquier momento. De eso tomaron buena nota los fabricantes de teléfonos móviles como Nokia, que ya en 1998 introdujo el juego *Snake* en algunos de sus terminales. Pero eso, de nuevo, es otra historia...

La leyenda de Game Boy continuó engordando con su segundo ciclo vital, ya en la forma de Game Boy Advance, para la que se renovaron por completo tanto el diseño exterior como sus tripas. ¿El resultado? Juegos más vistosos y avanzados, en color... y, por supuesto, de nuevo con un catálogo repleto de grandes nombres, que le granjearon más de 82 millones de consolas vendidas y el séptimo puesto en el ránking de las consolas más vendidas. Game Boy Advance tampoco se escapó de los rediseños, que llegaron mucho antes que con la GB original. Ahí están el modelo SP o Micro, esta última con el honor de ser la última consola lanzada con el nombre Game Boy, para dejar paso a la línea DS. Máquinas que, sin duda, ya forman parte importante de la historia de los videojuegos y de la leyenda particular de Game Boy. ■



CRONOLOGÍA *GAME BOY*

Como casi todas las consolas, , GB tuvo unos orígenes, así como su propia "descendencia" no menos exitosa que se reprodujo hasta 2004, fecha en la que cedió el testigo a DS.



1980

Game & Watch. Precursor de GB, tanto en el uso de tecnología "explotada" como en detalles de diseño.



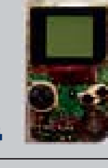
1989

Game Boy. El primer modelo se lanzó con un diseño tan cuadradote como resistente. Superado en ergonomía.



1994

Super Game Boy. Un accesorio para SNES con el que se podía disfrutar de los juegos en GB en la tele y ¡¡¡con 4 colores!!!



1995

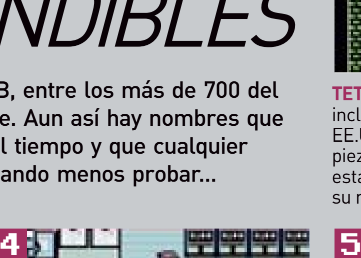
Game Boy (de colores). Cinco años después, el sobrio diseño gris se amplió con 5 colores chillones (y este transparente).



1996

Game Boy Pocket. El primer rediseño redujo su tamaño, al tiempo que mejoró la pantalla. Funcionaba con dos pilas AAA.

10 JUEGOS IMPRESCINDIBLES



Elegir 10 títulos de la primera GB, entre los más de 700 del catálogo, es una misión imposible. Aun así hay nombres que siguen resonando en los ecos del tiempo y que cualquier amante de lo portátil debería, cuando menos probar...



TETRIS. Es el más "vendido" de GB, al incluirse con la consola en Europa y EE.UU. ¿Quien no ha soñado con las piezas cayendo? ¿Con jugadas sin estar delante de la consola? ¿Tararear su música? Un absorbente clásico.



ZELDA: LINK'S AWAKENING. Disfrutar de un auténtico *Zelda* fue posible en 1993, con esta cuarta entrega de la serie y primera portátil. No aparece la princesa, ni Hyrule... pero es una gran aventura. Tuvo versión DX para GBC.



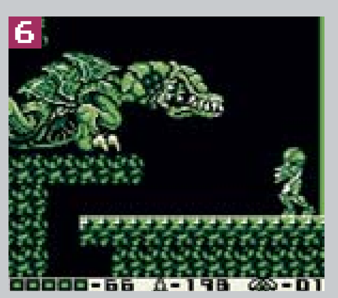
SUPER MARIO LAND. Fue uno de los juegos que acompañó el lanzamiento de la consola en Japón y Europa. Sí, fue superado por sus secuelas, pero la impresión de ver un plataformas 2D así no es algo que se olvida fácilmente.



POKÉMON. El fenómeno de los "monstruos coleccionables" nació en GameBoy, y fue su juego comercial más exitoso, con 32 millones de copias vendidas en todo el mundo, contando sus tres versiones (rojo, azul y verde).



TENNIS. Fue otro de los juegos de lanzamiento y la primera muestra de lo que podía ofrecer GB en deportes. Un título sencillo, pero que picaba cosa mala, sobre todo compitiendo contra un amigo vía cable Link.



METROID II. Samus continuó la saga de NES y, aunque ha envejecido regular, es clave para los hechos posteriores, como *Super Metroid*. Otra aventura de desarrollo similar es *Belmont's Revenge* (*Castlevania*) también brutal.



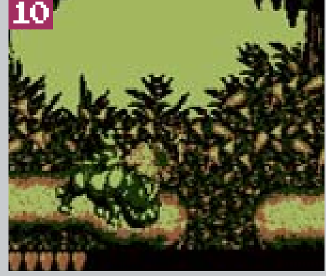
MYSTIC QUEST. Conocido en EE.UU. como *Final Fantasy Adventure*, es en realidad el primer *Seiken Densetsu* (serie Mana). Un gran clon de *Zelda*, que daba peso a subir de nivel y contaba con música de Uematsu.



GARGOYLE'S QUEST. La aventura protagonizada por Firebrand, una de las gárgolas de *Ghost'n Goblins* también merece una mención especial. Fue una de las adelantadas a su tiempo y que hoy sigue divirtiendo...



SHADOW WARRIORS. Más conocido como *Ninja Gaiden* en otros territorios, este juego de acción destacó por un desarrollo que atrapaba de principio a fin y por una música que aún hoy resuena en nuestros tímpanos...



DONKEY KONG LAND. Fue el juego que más aprovechó el potencial técnico de GB, al adaptar con gran maestría los gráficos prerrenderizados de la saga de SNES. Un plataformas vistoso para el hardware... y la época, claro.

GAME BOY ES LA SEGUNDA CONSOLA MÁS VENDIDA DE LA HISTORIA DE NINTENDO, POR DETRÁS DE DS



1998 — **Game Boy Light.** Se quedó en tierras japonesas. Incluía un botón para encender una luz alrededor de la pantalla.



1998 — **Game Boy Color.** Segunda revisión del hardware para incluir color en los juegos (no funcionan en la original).



1998 — **Nintendo Mini Classics.** El diseño de GB también fue la "carcasa" de estas Game & Watch mini, así como relojes.



2001 — **Game Boy Advance.** Cambio total de hardware y diseño. Más potente, aunque tenía problemas de visibilidad...



2003 — **Game Boy SP.** Primer rediseño de Advance, con cierre tipo concha, pantalla iluminada y más pequeña.



2003 — **Game Boy Player.** Como el Super GB Player, pero con los juegos de GBA, GBC y GB a través de Game Cube.

2005 — **Game Boy Micro.** Con DS ya a la venta, Nintendo produjo la GB más pequeña. Y con batería interna recargable.



■ PS4 ■ Aventura ■ Tequila Works

Hablamos con **RAÚL RUBIO**, director creativo de **Tequila Works**

RIME

es una experiencia evocadora, una sinfonía de imágenes





Una de las exclusivas de PS4 que más interés ha despertado desde su presentación oficial, en la Gamescom de 2013, es Rime, un título desarrollado por el estudio español Tequila Works. Hemos hablado con su CEO y director creativo... y esto es lo que nos ha contado.

RAÚL RUBIO

EDAD: 37 Años

FORMACIÓN: Licenciado en Ingeniería Informática. Master en innovación e investigación.

ESTUDIOS EN LOS QUE HA TRABAJADO:

Rebel Act Studios: Blade: The Edge of Darkness (2001).

Mercury Steam: American McGee's Scrapland (2004). Zoombies (2006). Clive Barker's Jericho (2008). Castlevania Lords of Shadow (2010).

Tequila Works: Deadlight (2012). Rime (sin fecha)

Actualmente, ¿cuántas personas están trabajando en *Rime*? Muchos provienen de otros estudios, como Pyro, MercurySteam o Virtual Toys, pero, ¿qué parte del equipo proviene de *Deadlight*, vuestro primer juego? ¿Y en qué medida habéis crecido respecto a *Deadlight*?
Creo que somos menos que en *Deadlight* (risas). Lo cierto es que muchos habíamos trabajado juntos antes, bien en Pyro o Mercury. Para otros era su primer proyecto. Ahora mismo somos unos 22. Yo diría que la mitad repite desde *Deadlight*. El resto se sintieron atraídos por la filosofía del estudio y *Rime*. Tenemos gente humilde, pero de talento excepcional, con la que no podíamos ni soñar: Pixar, Double Fine (*Psychonauts*), DICE (*Battlefield 3*)... ¡y otros jóvenes con un potencial enorme y un espíritu y ganas de participar increíbles! Todos con ganas de hacer *Rime* una experiencia inolvidable.

En consola ya habéis trabajado en exclusiva para Microsoft y, actualmente, para Sony. ¿Con quien habéis estado más a gusto? ¿Quién os ha dado más libertad y quién más facilidades? Y, sobre todo, ¿por qué este cambio tras el éxito de *Deadlight* en XBLA? ¿Es cierta la leyenda que cuenta que Microsoft rechazó el germen de *Rime* por no tener multijugador?
Eso es como preguntar a quién quieres más, a papá o a mamá, con Nintendo como el tío raro y excéntrico (Risas). Son muy distintos, con filosofías diferentes, ni mejor ni peor. Ahora mismo estamos disfrutando mucho la libertad que nos da Sony, nos apoyan al 100% y nos dan todas las facilidades del mundo. Eso hace que nos podamos concentrar al máximo en *Rime*.

Los rumores son rumores; supongo que sólo Microsoft puede explicar sus razones. Hasta donde nosotros sabemos, Redmond dio luz verde pero después se canceló porque *Rime* no se ajustaba a los planes para XO. Sólo entonces fuimos a Sony, y no dudaron un momento.

Han pasado 9 meses desde que se mostró *Rime*, y desde entonces no se ha vuelto a decir nada del juego. ¿A qué se debe este silencio? ¿Aún está en una fase temprana del desarrollo? ¿Tenéis una fecha para terminarlo -aunque no se pueda anunciar- o como otros estudios estará listo cuando creáis que está terminado?
Todo lo que se veía en el trailer era ingame, no un render. Es más, si te fijas puedes ver como somos nosotros jugando, no somos muy buenos actores (risas). Yo creo que todo el mundo se sorprendió muchísimo con la recepción; para el equipo fue un subidón (hasta dudábamos que lo fuesen a presentar en público, cuando estás haciendo algo tanto tiempo sueles perder la objetividad y cierta autoestima).

Rime sigue su curso de desarrollo previsto. Pero no pretendemos hypear al personal con imágenes retocadas o falsas promesas. La gente debe probar el juego para entenderlo, y para eso aún falta un poco. Cualquiera que sepa un poco de producción te dirá que por supuesto que hay una fecha prevista de finalización, pero depende del Publisher anunciarla. Sony es muy consciente de sus cartas y no quiere desperdiciar manos.

Centrándonos en el juego... ¿por qué el título, por qué *Rime*? ¿refleja el nombre alguna mecánica del juego?
Rime es una experiencia evocadora, una sinfonía de imágenes, una rima, una balada. *Rime* desvela todo sobre el juego, cómo queremos que se sienta el jugador en esa isla, cómo se enfrenta a la pérdida y la acepta. Cómo un final supone un nuevo comienzo.

El trailer mostrado en Gamescom da pistas sobre algunos elementos... pero ¿podéis acotar un poco más cómo será *Rime* a la hora de jugar? ¿Será un mundo abierto que podremos explorar con libertad? ¿Qué peso tendrá la acción, los puzles o la exploración? ¿Hay secciones de plataformas? ¿Los puzles serán un reto para el jugador, a lo *Fez*, o intentarán ser más asequibles, con más ayudas? ¿Qué duración estimada creéis que llevará completar *Rime*?
Los pilares son la exploración, observación e interacción. Por supuesto que hay acción, y plataformeo, y puzles. El sonido y la luz son fundamentales para afrontar este reto. Y todo se cuenta en una historia sin palabras (lo que hace bastante complicado el tema de ayudas). Pero mira el lado bueno ¡nada de tutoriales aburridos!

¿Qué lecciones habéis aprendido con *Deadlight* y habéis aplicado ya a *Rime*?
Sobre todo environmental narrative (narrativa a través de los escenarios). Cómo integrar narrativa y jugabilidad, cómo hacer que la historia sea un elemento latente por debajo de la acción, sujeto a interpretación, y no una atadura que te saca de la experiencia. Aceptar que será distinto para cada uno... Y por supuesto, muchos aspectos técnicos, desde controles, métricas, lenguaje visual, diseño de puzles... Y entregar el juego cuando esté acabado, sin presiones o compromisos de fechas. Lo más importante para Sony es que *Rime* sea un gran juego, y nosotros estamos encantados.

"LO MÁS IMPORTANTE PARA SONY ES QUE RIME SEA UN GRAN JUEGO"



RIME será una aventura en tercera persona. Su atmósfera recuerda, en cierto modo, a *ICO*.

En *Deadlight*, las sombras y la oscuridad eran los elementos centrales. En *Rime*, parece que la luz será un elemento principal, pero también las sombras. De hecho, en el trailer se ve cómo se crea una puerta a partir de la sombra del "prota". ¿Cómo afectarán esos juegos de luz y sombra a la aventura?¿Qué cosas podremos realizar con este juego de luz y sombra?
Es justo lo contrario. Curioso ¿verdad? En *Deadlight* buscábamos la luz en la oscuridad, la belleza en la fealdad y la vida entre la muerte. *Rime* es su opuesto. Esperad puzles y situaciones de juego basadas en esto, no sólo recursos estéticos.

Según la página americana de PlayStation, en *Rime* el protagonista cuenta con un artefacto que le permite controlar el entorno e incluso el tiempo. ¿Serán sus principales habilidades?
La interacción con el entorno es fundamental para moverse por la isla e ir avanzando. Pero no queremos que el jugador se sienta como Magneto, sino como un niño frágil e indefenso. El equilibrio entre estas habilidades y la naturaleza intrínseca del protagonista plantea más de un reto. Finalmente optamos por hacer una experiencia más intensa y personal. Eso no quiere decir que la isla no te permita hacer cosas maravillosas. Hay un toque de surrealismo, lo cual no significa carta blanca, sino una serie de reglas con sus propias limitaciones.

La web también adelanta que *Rime* ofrecerá una jugabilidad original y que usará el panel táctil del Dual Shock 4. ¿Es fácil crear nuevos elementos de jugabilidad? ¿Habéis utilizado el hardware de PS4 para crearlos?
Para los creadores siempre es maravilloso contar con nuevos interfaces y posibilidades de interacción. Pero poder hacerlo no significa que debas hacerlo, pues puede hacer más mal que bien a la experiencia de juego. Es fácil caer en el "gimmick" y supone todo un reto romper tus propias constricciones mentales para encontrar soluciones originales e innovadoras. Dicho esto, sí, estamos usando el hardware para que realmente aporte a la experiencia de *Rime*. Combinando el giroscopio, la vibración, el altavoz y el LED podrías usar una especie de detector de secretos, por ejemplo (no es que vayamos a usar eso en el juego ¡ojo!).

En muchos sentidos, los dos minutos que se han visto de *Rime* recuerdan a *ICO*, desde la apariencia del juego (iluminación, aspecto del "prota"...) a su atmósfera. ¿Os dan miedo estas comparaciones o es un halago? ¿Cuánto hay de cierto en que son juegos parecidos?
Creo que es el mayor halago que podrían hacernos. No lo hicimos deliberadamente, llegamos a conclusiones parecidas con fuentes de inspiración similares, pero caminos distintos. Buscábamos la fragilidad del personaje, el toque onírico de la arquitectura de Giorgio de Chirico, la luz del Mediterráneo de Sorolla... A nivel de jugabilidad son muy distintos. La verdad es que tras el estupor, obviamente nos produjo respeto. ThatGameCompany o Team Ico son los gigantes en cuyos hombros nos apoyamos, ¡así que ahora no tenemos más alternativa que superarnos a nosotros mismos y ofrecer algo alucinante! (risas).

De hecho, mucha gente recuerda de *ICO* la sensación de soledad, de vulnerabilidad, que es otra de las claves de vuestro título. Más allá de la escala, de sentirnos diminutos, ¿de qué forma vais a transmitir estas emociones? ¿Queréis que el resultado final "toque" al jugador? ¿Por qué creéis que son pocos los juegos capaces de emocionar? ¿Piensas que los estudios occidentales tienen más dificultad para expresar emociones con sus juegos?
Es cierto, son sensaciones que buscábamos y el que la gente lo haya captado sólo con el trailer es un logro para el equipo. El protagonista, pese a hablar un idioma desconocido, es muy expresivo. Ese lenguaje corporal trata de crear un vínculo con el jugador. Y es una consecuencia de tratar de crear esta experiencia evocadora, suficientemente general como para que todo el mundo la entienda, pero profunda y personal para que te toque hondo.

Los Art Games (término que acuña Sony con *ICO*) son como fábulas, historias sencillas con un trasfondo que te llega y emociona. No se trata de "ganar" o superar una puntuación, sino del viaje. Su objetivo es crear ese vínculo emocional con el jugador. El que la gente compare a *Rime* con *ICO* para nosotros es signo de que el público está deseoso de más experiencias de este tipo, y que no hay suficientes ofertas que llenen ese hueco.

No es una cuestión de nacionalidad, sino de restricciones, tanto creativas como de negocio. Muchas veces los creadores nos limitamos a nosotros mismos pensando qué es lo que los jugadores quieren o no. Obviamente los publishers son el filtro, siguiendo el modelo tradicional. Y su experiencia dicta que los jugadores quieren secuelas de franquicias de éxito.

Cada vez hay más estudios que siguen la estela indie porque se liberan de estas ataduras, que se atreven a seguir sus inquietudes, que asumen ese riesgo. Porque como creadores necesitan compartirlo con el mundo. Yo diría que muchos estudios occidentales están dando a luz experiencias tremendamente emotivas. Es un fenómeno global. Simplemente hay que saber dónde mirar.

Otra característica de *Rime* es que no contará la historia a través de un narrador, sino que serán el entorno y el propio sonido los que desgajen la trama de forma visual y auditiva. ¿Qué reto supone ceder todo el peso narrativo a las imágenes y el sonido? ¿A qué dificultades de diseño os habéis enfrentado?

THATGAMECOMPANY O TEAM ICO SON LOS GIGANTES EN CUYOS HOMBROS NOS APOYAMOS

SOBRE TEQUILA WORKS

- **FUNDADO:** en Madrid, en 2009.
- **FILOSOFÍA:** "Hacer cosas pequeñas, con buen gusto"
- **PROVIENEN DE:** algunos de sus miembros han pasado por Pixar, Blizzard, Mercury Steam, Weta Digital, Pyro, SCEE...
- **MIEMBROS ILUSTRES:**
José Luis Vaello: Castlevania Lords of Shadow, Jericho, Blade
Risa Cohen: Atari, Disney, Kalisto...
Jesús Martínez: PC Fútbol 6.0, Los Sims 3, NBA Street Homecourt.
Oscar Cuesta: Commandos 2, Diablo III...
Sandra Christensen: Dance Central 3, Tomb Raider, El Poder de la Fuerza 2, Pyschonauts...
Che Lalic: Richard Burns Rally, Battlefield 3.
Manuel "Sentinel" Mendiluce: Imperial Glory, Commandos Strike Force, Wanted: Weapons of Fate...
César Martínez: Commandos Strike Force, ZackZero...

ACCIÓN, puzles y saltos se darán cita en este mundo abierto con ciclo noche/día y tareas opcionales



LA ISLA, desierta pero con grandes construcciones, será la encargada de contar la historia sin palabras.

A todas (risas). Supone un cambio de chip a nivel de diseño. Todos tenemos mucha experiencia y "sabemos cómo hacer juegos". Pero cada proyecto es diferente, y *Rime* exige una sensibilidad y equilibrio con la técnica para la que no todo el mundo pudo adaptarse. Y eso no tiene que ver con la capacidad o el talento, sino con la disposición mental para "desaprender" y enfrentarse a senderos inexplorados. Nos ha costado una barbaridad alcanzar esa claridad de visión y reconstruir el puzle en la mente colmena del estudio. Pero creo que vamos por el buen camino, y el tiempo lo dirá. Hacemos juegos, no películas. Nuestro medio está empezando a aceptar sus propios recursos sin mirar a otros en busca de reflejo o aceptación.

Diseñar un juego de este tipo, mundo abierto, con ciclo noche y día, abre posibilidades como puzles a resolver en momentos concretos o tareas opcionales. ¿Tendrá *Rime* estos elementos? ¿Se busca una experiencia rejugable?
Sí a todo, ¡pero no nos hagas desvelar nuestros secretos aún! (risas).

Otro aspecto que está potenciando Sony es el cross buy, que un mismo juego aparezcan en todas sus plataformas. ¿Hay algo en *Rime* que sea imposible de realizar en PS3 o en Vita? ¿Os gustaría ver el juego en otras plataformas o es imposible por algunas de sus mecánicas?
Es una pregunta interesante. Usamos Unreal 4, así que teóricamente podría portarse a Vita (con gran esfuerzo). En principio *Rime* es exclusivo de PS4, y hemos creado el juego para esa plataforma en mente.

El trailer de Gamescom cuenta con una genial y emotiva música de David García, quien trabajó en la parcela sonora de *Deadlight*. Pero, ahora en la ecuación sonora también está Akira Yamaoka, conocido por su trabajo en *Silent Hill*. ¿Qué peso va tener en *Rime* su trabajo?
Akira se acercó a nosotros durante el desarrollo de *Deadlight* y fue amor a primera vista. David está encantado con la colaboración. No creo que se pueda medir en porcentajes, pero desde luego que la participación del maestro Yamaoka no es para nada puntual.

Project Morpheus es una de las apuestas de Sony para el futuro de su PS4.¿Cómo lo veis vosotros? ¿Habéis valorado esta posibilidad para *Rime* o es imposible por su estilo de juego en tercera persona? ¿Pensáis hacer algo en el terreno de la realidad virtual en el futuro?
Teniendo en cuenta que hemos tenido Oculus Rift desde el principio (mareos incluidos), nos parece simplemente genial. Nos encantaría poder dar soporte para Morpheus, aunque es cierto que la tercera persona no es lo ideal para la Realidad Virtual. Por supuesto que hemos estado pensando en ideas para el futuro que pasan por la realidad virtual (¡quién no!) pero ahora es *Rime*, *Rime*, *Rime* (risas).

{ LA PARTICIPACIÓN DEL MAESTRO YAMAOKA NO ES PARA NADA PUNTUAL }

Desarrollar videojuegos ha estado asociado desde los 80 a una imagen de éxito y dinero. ¿Se puede vivir de esto bien o es una quimera? ¿Creéis que estamos ante una 2ª edad de oro del software español gracias a la autoedición y el micromecenazgo? ¿Lo veis como una alternativa para futuros desarrollos?
¿En serio? ¿Dónde? (risas). No deberíais creer todo lo que veis. Por cada Ferrari de John Carmack hay muchos Honda Civic tuneados (y ardiendo) de American McGee. Si haces juegos es porque amas lo que haces, no es simplemente hacer lo que quieres. Supongo que habrá quien esté en esto por dinero, pero personalmente no es lo que nos mueve en Tequila a nivel de estudio. Las restricciones estimulan la creatividad, y es un proceso doloroso que rezuma sacrificio y entrega. No necesariamente económico, pero cada proyecto tiene un pedacito de tu alma. Una cosa es vivir decentemente y poder concentrarse en crear (que es una quimera alcanzable), y otra tratar de emular una lotería del oportunismo (mira la App Store y sus miríadas de clones).

La edad de oro pasó y no volverá. Hay que aceptarlo y verlo como otra oportunidad, otro comienzo. Esos tiempos pasaron, y mirar al pasado no va a ayudar a nadie. Vivimos un momento maravilloso con todas las herramientas a disposición de desarrolladores para crear y distribuir. Hay alternativas al modelo clásico de desarrollador-productora-distribuidor/tiendas. No es la panacea, pero más posibilidades es mejor que una. O ninguna (pregunta a un nuevo estudio intentando entrar en la industria).

Para terminar, ¿tenéis ideas para el siguiente proyecto? ¿Os gustaría seguir trabajando para Sony? ¿Steam? ¿Ser mutiplataforma?
Muchas (risas). Pero aún es muy pronto para hablar de eso. ¡Primero hay que acabar *Rime*! En cualquier caso, siempre tratamos de hacer proyectos para una plataforma en mente. Hay estilos de juego que se adaptan mejor al multiplataforma, y otros no tanto. Tequila se está especializando en crear universos visualmente únicos, no en géneros concretos. Así que quién sabe, igual lo próximo es un juego corto y sencillo que satisfaga nuestra nostalgia. Siempre decimos lo mismo y acabamos con algo más grande de lo que habíamos planeado... (risas).

LAS LUCES y las sombras serán clave en el desarrollo. La propia sombra del protagonista nos permitirá crear la puerta que vemos en la imagen inferior.





WOLFENSTEIN 3D

El controvertido Wolfenstein 3D nos devolvió a los viriles tiempos de los cómics bélicos, en los que los hombres eran hombres, y los nazis eran mutantes biomecánicos armados hasta los dientes. RetroGamer se adentra con extrema cautela entre laberínticos corredores, agarrando fuerte el revólver para recorrer los tenebrosos dominios de Castle Wolfenstein. Allí esperamos encontrarnos con el cabo John Romero, que nos desvelará los secretos de uno de los juegos 3D más influyentes de la historia.

CALIDAD RETRO GAMER

Este es un reportaje de **Retro Gamer,** la revista con la mejor información sobre juegos retro. ¡Pídela en tu quiosco!



Si hay algo que ha abundado en la pasada generación de consolas son los juegos de disparos en primera persona, los populares FPS. Ha sido con diferencia el genero más explotado, por encima de las plataformas, el rol o los juegos de lucha. Una tendencia que estamos seguros que continuará en el catalogo de las consolas de nueva generación...

Los FPS le deben mucho a *Wolfenstein 3D*, pero a pesar de que mucha gente lo considera el pionero absoluto del género, no fue ni mucho menos el primer juego en utilizar la perspectiva en primera persona dentro de un videojuego. *Maze War*, *3D Monster Maze* e incluso *Hovertank 3D* y *Catacomb 3D*, dos creaciones previas de id (cuando todavía trabajaban bajo el sello Softdisk), llegaron al mercado antes que *Wolfenstein 3D*. Sin embargo, sí que fue el impresionante motor gráfico de *Wolfenstein 3D*, su controvertida ambientación y una mecánica realmente adictiva lo que realmente impulsó un género que creció y creció en popularidad hasta ser el predominante durante los últimos años.

¿Pero cómo nació el fenómeno *Wolfenstein 3D*? Bueno, si algo hemos aprendido en RetroGamer, después de entrevistar a tantos desarrolladores, es que muchos juegos clásicos fueron inspirados directamente por títulos que irrumpieron en el mercado mucho antes; muy a menudo se trata de títulos que el autor disfrutó jugando en sus años mozos. Y en el caso de *Wolfenstein 3D*, las dos musas que lo inspiraron fueron dos juegos para el ordenador Apple II, creados por Muse Software (una auténtica musa, sí), titulados *Castle Wolfenstein* y *Beyond Castle Wolfenstein*, ambos con la firma de Silas Warner.

> EL PRIMER BOCADO A LA MANZANA

Nacido en 1967 en Colorado (EE.UU.), John Romero empezó su carrera en la industria de los videojuegos programando software para el Apple II, una máquina por la que siempre ha sentido adoración. Trabajando desde su casa, John dio sus primeros pasos como programador enviando sus propias creaciones a revistas de Apple II de la época, como inCider, y en 1987 por fin le llegó su primera oportunidad en la industria, cuando fue contratado por Origin Systems para convertir varios juegos de Apple II a Commodore 64. Posteriormente cofundaría las compañías Inside Out Software e Ideas From The Deep, donde continuó programando software para el Apple II.

En 1989, Romero se unió a la compañía Softdisk, dónde conocería a la gente con la que fundaría la futura id Software: Tom Hall, John Carmack y Adrian Carmack (que a pesar de compartir apellidos no eran parientes), y con los que trabajaría en la revista bimensual (editada por Softdisk) Gamer's Edge. Fue más o menos sobre esa época cuando Romero recibió una llamada telefónica de un viejo colega de trabajo, que acabaría siendo el germen del que nacerían los gráficos de *Wolfenstein 3D*. Él mismo nos lo explica:

LOS DATOS

- » COMPAÑÍA: APOGEE
- » DESARROLLADOR: ID SOFTWARE
- » LANZAMIENTO: 1992
- » PLATAFORMAS: DOS, MAC, SNES, JAGUAR, iPHONE
- » GÉNERO: FIRST-PERSON SHOOTER

OTROS CLÁSICOS ID

HOVERTANK 3D
PLATAFORMA: DOS
AÑO: 1991

DOOM
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1993

QUAKE
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1996



> "Jamás olvidaré la primera vez que vi Wolfenstein 3D. Aquello supuso el nacimiento de un género completamente nuevo, del que estaba desesperado por formar parte"
>
> Cliff 'CliffyB' Bleszinski, Epic Games



FANTASMAS EN LAS SS

WOLFENSTEIN 3D encierra un montón de easters eggs; tantos, que de hecho podríamos preparar un reportaje titulado "La Historia Completa de los Secretos de Wolfenstein 3D" para un próximo número. No perdimos la ocasión de preguntarle a Romero por uno de los easter eggs más memorables, concretamente por uno que rinde honores a un juego que entusiasmó a John cuando era niño: "Era un gran fan de *Pac-Man*", admite. "Así que desde el principio quise hacerle un homenaje. En las oficinas de id teníamos una recreativa de *Pac-Man*, cerca de donde trabajaba Bobby Prince, así que no le costó demasiado esfuerzo recrear la música original con un toque de jazz." Este nivel secreto recreaba la mecánica del Comecocos, sólo que sustituyendo los puntos por cálices de oro. Acceder a este easter egg no era sencillo sin recurrir al truco de elegir fase. Si quieres echarle un vistazo, necesitarás la versión comercial del juego, ejecutarla en tu PC y localizar en google la forma de hacerlo, porque varía dependiendo de tu versión del juego. Tampoco vamos a poneros las cosas tan fáciles, caramba. Una pista: hay que pulsar unas teclas determinadas en la pantalla de presentación.

"La idea original de crear polígonos con mapeado de texturas provino de Paul Neurath, que por aquel entonces estaba trabajando en el desarrollo de *Ultima Underworl* . Conocía bastante bien a Paul desde que trabajamos juntos en los años 1987-1988, en Origin Systems, y aquel día me mencionó por teléfono que estaban utilizando una nueva técnica llamada "texture mapping" en los muros del juego. Tras colgar el teléfono, le comenté a John Carmack lo que estaban haciendo, me miró fijamente durante unos segundos y dijo 'Sí, puedo hacerlo'. Aquella llamada telefónica tuvo lugar en 1990 y no logramos hacer realidad el mapeado de texturas hasta un año después, cuando lanzamos *Catacomb 3* .

La siguiente jugada de John fue fundar id Software junto a John Carmack, Adrian y Tom, pero antes de poder cortar todos los lazos con Softdisk, los muchachos estaban obligados por contrato a producir un número determinados de juegos para sus antiguos jefes. Entre ellos se contaron *Hovertank 3D*, su primer juego 3D para PC, y *Catacomb 3* . Ambos títulos utilizaban el motor gráfico 3D desarrollado por John Carmack, que más tarde evolucionaría para dar forma a *Wolfenstein 3D*.

Tras finiquitar su compromiso con Softdisk, Romero y compañía ya eran libres para empezar a trabajar en su segundo lanzamiento para Apogee Software, con los que el equipo de id ya mantenía una excelente relación desde los tiempos en los que trabajaban para Softdisk. Fue entonces cuando John tuvo la idea de crear algo distinto a partir de la tecnología 3D que el equipo había aprendido a dominar con *Hovertank* y *Catacomb 3* . Y a la mente le vino el recuerdo de aquellos juegos de la Segunda Guerra Mundial que Silas Warner desarrolló para el Apple II.

Castle Wolfenstei y su secuela eran dos juegos de sigilo con una perspectiva y una mecánica que, hoy en día, podrían recordar a un *Metal Gea* para 8-bit. Editado en 1981, y adelantándose siete años al cartucho de Hideo Kojima para MSX, *Castle Wolfenstei* fue uno de los primeros juegos en dar prioridad al sigilo frente a la acción, y la principal inspiración para crear *Wolfenstein 3* . En el juego de Silas Warner, el jugador encarnaba a un soldado encargado de robar unos documentos, escondidos en lo más profundo de una fortaleza nazi. Para ello debía infiltrarse entre los alemanes, e incluso hacerse pasar por un soldado nazi hasta conseguir los documentos y escapar con ellos.

"*Castle Wolfenstei* fue un juego pionero", admite Romero. "Supuso un gran avance en

> **"Me dejó alucinado, pero enseguida empezó a marearme. Recuerdo haber pensado 'jamás lograré cogerle el punto'"** Gavin Price, diseñador principal, Rare



» [PC] Según algunos, jugar con Wolfenstein 3D podía convertirte en un psicópata sediento de sangre.

» [SNES] Los perros de PC dejaron su puesto a las ratas gigantes en SNES. Por lo visto, son consideradas las mascotas del demonio...







» [PC] Aparte de aniquilar al ejército de Hitler, hay un montón de tesoros que recuperar.



» [PC] La batalla final entre BJ y el mismísimo Hitler. ¡Acabemos con esto, aquí y ahora mismo!



los juegos de ordenador, era emocionante y su ambientación era terrorífica. Su secuela, *Beyond Castle Wolfenstei* , refinó alguno de los elementos del original y su trama enlazaba con un hecho real de la Segunda Guerra Mundial: el intento por parte de varios oficiales de acabar con la vida de Hitler utilizando una bomba, el 20 de Julio de 1944. *Castle Wolfenstei* fue un juego atípico en una industria obsesionada con los matamarcianos. Diez años más tarde, aquella temática seguía siendo lo suficientemente novedosa como para construir un juego de acción sobre ella."

De esta manera, con la temática de la 2ª Guerra Mundial como objetivo, John y el equipo de id Software se pusieron rápidamente a recrear, en tres dimensiones, el juego de Silas Warner, utilizando para ello la tecnología que había diseñado Carmack.

"Originalmente íbamos a copiar el estilo de juego de *Castle Wolfenstei* , en el que podías registrar cadáveres y abrir cajas, e incluso incorporamos la opción de recoger los cuerpos de los guardias para no alertar a sus compañeros. Pero después de jugar un poco con él, nos dio la impresión de que todo iba demasiado lento, y que la verdadera diversión llegaba con los 70 fps, así que eliminamos cualquier elemento que ralentizara el juego", confiesa Romero.

> EL VETO TEUTÓN

Eliminar el elemento d sigilo en *Wolfenstein 3* fue una jugada bastante inteligente por parte de id. La acción frenética resultó ser uno de los aspectos cl ve en el éxito del juego, sobre todo a la hora de enamorar inmediatamente a todos los jugadores. Aunque su enorme popularidad también se debió a la manera, un tanto irreverente, con la que id Software recreó parte de la imaginería Nazi. Si algo aprendieron los autores de juegos como *Wolfenstein 3D, Postal, Thrill Kill, Night Tra* o *GT* es que la polémica es una herramienta bastante útil a la hora de crear expectación, y lograr mucha publicidad gratuita, hacia tu juego.

Muchas de las habitaciones de *Wolfenstein 3* estaban decoradas con parafernalia nazi, como esvásticas o retratos de Adolf Hitler. Incluso la música del arranque del juego recreaba el Horst Wessel Lied, el himno del partido Nazi. Dado que cualquier representación de la imaginería nacionalsocialista está penada en Alemania, la venta y distribución de *Wolfenstein 3* se prohibió en el país germánico (un veto que sigue vigente). Curiosamente, tras hablar con Romero, descubrimos que la decisión de situar el juego en plena 2GM se debió únicamente al amor de id Software hacia el juego de Silas Warner.

"Nuestro interés hacia *Wolfenstei* no tenía nada que ver con una fijación hacia la Segunda Guerra Mundial. Nunca dijimos 'Necesitamos hacer un juego bélico. Sería guay utilizar *Castle Wolfenstei* para construir un juego de guerra.' Todos nosotros adorábamos el juego Silas arner, así que fue una elección obvia, independientemente de la temática bélica del juego. Simplemente intentamos recrear *Castle olfenstein* de la manera más fiel



PORTS A GOGÓ



3DO
Además de contar con unos mejorados y hermosotes sprites, esta versión desplegaba pistas musicales en CD exclusivas para 3DO. Esta versión además permitía jugar cualquier misión en el orden que quisieras. Aunque no es tan buena como la de Jaguar, esta entrega lucía bastante mejor que el port de *Doom*.

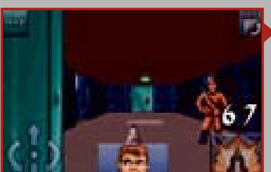
Jaguar
La consola de Atari disfrutó de una estupenda conversión de *Wolfenstein 3D*, realmente jugable a pesar del chiflado diseño del mando. Eso sí, quizás se pasaron un poco con la velocidad. Tenía gore a cascoporro y algunas armas nuevas, derivadas de *Doom*, además de una opción para guardar partida la mar de maja.



Super Nintendo
Por razones obvias, la versión SNES es la más marciana de las que aparecen en esta columna. La sangre de los enemigos se sustituyó por sudor gris, los perros dieron paso a ratas gigantes y desapareció cualquier rastro de simbología nazi. Incluso Adolfo perdió su célebre bigote.



Game Boy Advance
De manera sorprendente, este port para GBA llegó a ser distribuido en Alemania, con la sangre y la simbología nazi intactas. Una conversión bastante ambiciosa, aunque el salto a la portátil se cobró algunas víctimas: los gráficos, un tanto pochos, y una total ausencia de música.



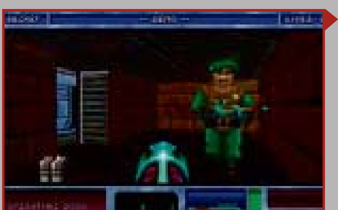
iPhone
Adaptado a la máquina de Apple por el propio John Carmack, *Wolfenstein 3D Classic*, al igual que la versión 3DO, permite jugar cualquier episodio en el orden que nos de la gana. Ofrece varias alternativas de control, pero sufre del mismo problema que todas las apps: ese control táctil.

LA MARCA DEL LOBO

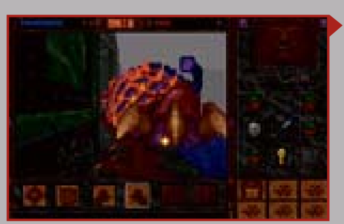
Hagamos un breve repaso a otros FPS que utilizaron el Wolf3D engine…



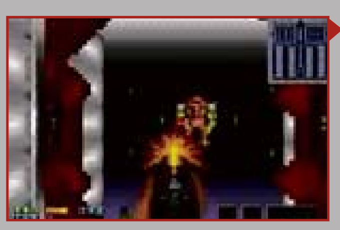
Operation Body Count
A pesar de su maravilloso título, *Operation Body Count* siempre es citado como uno los peores FPS de la historia. Llegó a las tiendas un año después de *Doom*, lo que no le benefició demasiado. A pesar de sus defectos, *OBC* también desplegaba alguna que otra buena idea, como la posibilidad de dar órdenes a tus compañeros, a lo *Rainbow Six*.



Blake Stone
Al igual que *Wolfenstein 3D*, este combo chiflado entre Buck Rogers y 007 desplegaba seis capítulos, con una mecánica que incluía elementos de sigilo e infiltración, como los que id eliminó finalmente de su juego. *Blake Stone* desplegaba además algunos elementos pioneros que otros FPS recogerían posteriormente.



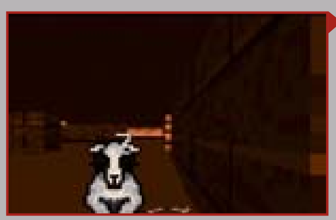
Shadowcaster
Shadowcaster era un clon de *Wolfenstein 3D* en el que la exploración cobró un mayor peso, gracias a las posibilidades que ofrecía el formato CD-ROM. Con un protagonista capaz de transformarse en seis criaturas distintas, cada una con sus propias habilidades y poderes, *Shadowcaster* fue el juego más ambicioso surgido a partir de la modesta tecnología de *Wolfenstein 3D*.



Corridor 7: Alien Invasion
Corridor 7 era un colorido shooter ambientado en el Espacio. Contaba con algunos diseños de enemigos realmente imaginativos, los cuales desplegaban una IA bastante avanzada y un arsenal que podíamos llegar a utilizar. Además el protagonista era capaz de utilizar gafas infrarrojas y de visión nocturna. Algo muy útil a la hora de avanzar por aquellos oscuros pasillos.



Rise Of The Triad: Dark War
Aunque muchos pensaron que *Rise Of The Triad* utilizaba el motor gráfico de *Doom* -la verdad es que se parecían bastante-, en realidad estaba construido sobre una versión mejorada del Wolf3D. Con unos gráficos impresionantes, un arsenal demoledor y toneladas de gore, fue uno de los mejores discípulos de *Wolfenstein 3D*.



Super Noah's Ark 3D
¿Quién iba a imaginar que el motor gráfico de uno de los juegos más violentos de la historia acabaría dando forma a una pía recreación de una de las historias más conocidas de la Biblia? En este juego delirante, encarnabas al mismísimo Noé, en su misión de rescatar parejas de animales para salvarlos del Diluvio. Todo ello con la única ayuda de un tirachinas.

» [PC] *Wolfenstein 3D* tiene una buena ración de sangre y tripas, como demuestra esta captura.



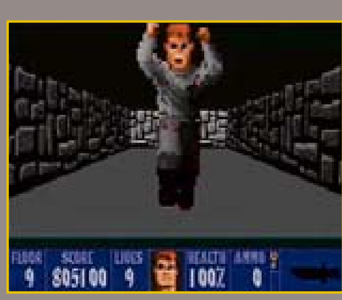
posible. Éramos unos simples desarrolladores de shareware y no podíamos ni sospechar la popularidad a nivel mundial que acabaría alcanzando nuestro juego. No incorporamos determinados elementos en *Wolfenstein 3D* para provocar polémica. Lo hicimos porque simplemente tenían que estar ahí."

La historia de *Wolfenstein 3D* tenía como protagonista al soldado americano William "BJ" Blazkowicz, capturado por los nazis y encerrado entre los muros de Castle Wolfenstein. BJ no era uno de los anodinos GI Joe que solían protagonizar los juegos de la época. BJ era americano, pero descendiente de polacos y además era el abuelo del *Commander Keen* de id (también conocido como Billy Blaze). Al igual que en el juego de Silas Warner, nuestro objetivo, a primera vista, era escapar del cautiverio. Pero cuando el primer capítulo de *Wolfenstein 3D* estaba a punto de llegar a su fin, la trama del juego tomaba un rumbo tan inesperado como delirante: BJ descubre que Hitler está creando una raza de zombis mutantes en otra de sus fortalezas.

El segundo capítulo muestra a nuestro héroe adentrándose en las instalaciones nazis para acabar con los científicos responsables de tales abominaciones. El tercer, y último, capítulo de *Wolfenstein 3D*, titulado "Die, Führer, Die", transcurre en la fortaleza subterránea de Adolfo, construida bajo el Reichstag, donde nos espera el mismísimo Hitler, armado con dos ametralladoras y una futurista coraza.

id Software recompensó a los compradores de la versión comercial del juego con un pack adicional de misiones, titulado "*The Nocturnal Missions*". Estos tres nuevos capítulos componían una suerte de precuela de la campaña principal, en la que nuestro objetivo era acabar con el equipo responsable de la fabricación las armas químicas para el ejército alemán. En la primera misión, BJ debía localizar y asesinar a los científicos de marras entre los muros de una fábrica de armamento. El segundo capítulo tenía como meta detener el lanzamiento de un ataque químico, mientras que el último, ubicado en Castle Offenbach, nos enfrentaba finalmente








» [iPhone] El propio Carmack firmó el port a iPhone.



» [SNES] La versión Super Nintendo eliminó cualquier rastro de simbología nazi para evitarse líos en Alemania.



» [JAG] La versión Jaguar era estupenda, y se movía a toda velocidad. Demasiada, nos atreveríamos a decir.

al general responsable de todo el contubernio químico-nacionalsocialista.

El primer capítulo del juego, que acogía los diez primeros niveles, fue comercializado por Apogee en forma de shareware. Al ofrecer a los usuarios de ordenadores la oportunidad de probar el juego de manera gratuita, con absoluta libertad para compartirlo con otros usuarios, la popularidad de *Wolfenstein 3* se disparó entre la comunidad de peceros. Fue una táctica brillante a la hora de animarles a adquirir la versión comercial del juego, que incluía todos los niveles.

El equipo tardó seis meses en desarrollar los seis episodios de *Wolfenstein 3*, incluyendo la gestación del motor del juego (lo cual les llevó aproximadamente dos meses, según nos aclaró el propio Romero). Dada la vanguardista tecnología que ofrecía *Wolfenstein 3D,* uno podría pensar que aquellos seis meses de desarrollo supusieron un verdadero infierno para él y sus compañeros de equipo, mientras se enfrentaban a todo tipo de bugs, cuelgues y obstáculos, pero él mismo se encargó de desmentirlo.

"Los mayores problemas a los que tuvimos que enfrentarnos durante aquellos seis meses fueron, en el caso de Tom, combatir al aburrimiento que suponía diseñar los niveles (un trabajo de lo más monótono y repetitivo), mientras John Carmack se encargaba de introducir el código que incorporaba las zonas secretas a cada nivel. No se puede decir que nos enfrentáramos a grandes dificultades. Nos aplicamos en el trabajo y las cosas salieron correctamente. Ya teníamos bastante experiencia en el desarrollo de juegos y éramos realmente buenos a la hora de saber el momento exacto en el que el producto había alcanzado todo su potencial de diversión. Siempre he hecho mis juegos siguiendo esa filosofía. Fijar la fecha de lanzamiento para un juego aún por acabar es una manera de garantizar que tu producto no alcanzará todo su potencial. Valve, id, Epic y Blizzard son compañías que sólo lanzan sus juegos cuando están preparados para hacerlo. No creo que sea una política de la que nadie pueda tener queja alguna".

Wolfenstein 3 se distribuyó a finales de 1991 para convertirse en un éxito instantáneo. Muchos usuarios de PC copiaron el juego y lo distribuyeron entre sus amigos y compañeros de trabajo. Como si fuera un vídeo humorístico de youtube, la popularidad y notoriedad del juego se propagó como el fuego en una fábrica de cerillas. Aunque Romero admite que la fórmula shareware ayudó a propagar el fenómeno *Wolfenstein 3* entre las masas, cree que la verdadera razón para el éxito de su juego radica en su calidad, por encima de todo.



> MODS PARA TODOS LOS GUSTOS

Otro aspecto importante que ayudó a mantener a *Wolfenstein 3* en el candelero durante mucho más tiempo que otros títulos, fue la decisión por parte de id de distribuir libremente el código del juego. Aquello supuso el pistoletazo de salida para la creación de toda una comunidad de modders que años más tarde desarrollarían verdaderas maravillas con juegos como *Doo* y *Quak*. Al liberar para el dominio público el código de *Wolfenstein 3*, dieron a los fans la oportunidad de trastear con las "tripas" del juego, de construir nuevos niveles y expandir enormemente la experiencia de juego.

"Permitir a los jugadores modificar nuestro juego, no sólo dio como resultado algunos mods realmente divertidos, sino que garantizamos la inmortalidad del título, ya que

MODS CHIFLADOS

En la Red encontraréis toneladas de sprites de enemigos con los que customizar vuestra copia de Wolfenstein 3D. Si queréis ver una buena selección, visitad Monkee's Image World (mmimageworld.dugtrio17.com), donde podréis descargaros un amplio catálogo de personajes. Aquí hay algunos de nuestros favoritos...



ATV
Este impresionante ATV para dos ocupantes parece sacado de una versión loca de *Metal Slug*.



Da Kangaroo
Aquellos que hayan jugado con *Super Noah's Ark 3D* recordarán a este fulano saltarín. Aquí va armado.



Chaingun Raven
Existen algunos personajes de *Metal Gear* para descargar, pero Vulcan Raven, de *MGS*, es nuestro favorito.



Count Von Richthofen
A medio camino entre M.Bison y un holantes sesentón de vacaciones en la Costa Brava.



Meg Griffin
La pobre Mega no tiene bastante con ser humillada en cada episodio de Padre de Familia.

WOLFENSTEIN 3D

los usuarios eran libres para portarlo a otros sistemas operativos, ya sea por diversión o como desafío", confiesa Romero.

La popularidad de *Wolfenstein 3D* hizo que fuera adaptado a casi cualquier plataforma capaz de manejar su motor 3D. A lo largo de los años, el juego aparecería en Apple IIGS, Archimedes, 3DO, Game Boy Advance y Super Nintendo, aunque en este último caso en una versión bastante censurada para poder recibir el visto bueno por parte de Nintendo. Incluso el propio John Carmack se encargó de adaptar el juego a iPhone. ¿Hasta qué punto se implicó Romero en aquellos primeros ports de *Wolfenstein 3D*?

"Estuve implicado, de una manera u otra, en la mayoría de los ports", admite. "Me encargué de la versión japonesa y taiwanesa, trabajé en la versión SNES y colaboré un poco en la de Jaguar. La más difícil de todas fue la de SNES. Oh, y llegamos a trabajar en un port para Lynx, pero Atari canceló el proyecto."

Con el éxito de *Wolfenstein 3D* zumbando sobre sus cabezas, en id no tardaron mucho en dar forma a una secuela. En menos de un año llegaría *Spear Of Destiny*, una precuela inspirada en una de las reliquias más míticas de las historia: la lanza con la que Longinos "pinchó" a Cristo mientras colgaba de la cruz.

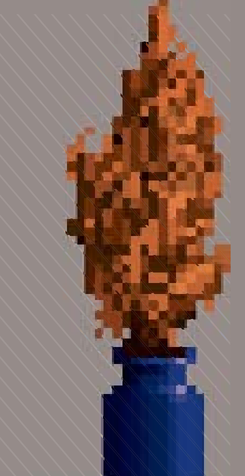
Hitler demostró una verdadera obsesión por aquella lanza desde sus años como estudiante de arte, y en especial sobre el mito que la rodeaba: se decía que el ejército que la portara sería invencible en el campo de batalla. La historia de *Spear of Destiny* narraba como Adolf, después de robar la lanza de un museo de Versalles, utilizaba su poder para revivir a los muertos y construir con ellos un imparable ejército de zombis. Una vez más, BJ debía infiltrarse en una fortaleza plagada de claustrofóbicos pasillos para hacerse con la lanza y detener los planes del Führer. Realmente nos picaba la curiosidad por saber cómo id recurrió a la leyenda de la lanza del destino para construir un nuevo videojuego. Y por supuesto, se lo preguntamos a Romero.

"Bueno, aquella idea provino de Tom Hall. Y era estupenda, porque representaba a la perfección la obsesión de Hitler por la parafernalia mística. Incluso hubo un cómic de la DC, publicado en los años 70, en el que Hitler se hacía con la lanza con intención de dominar el mundo. Lo curioso es que Kevin Cloud se topó con aquel cómic mucho después de que lanzáramos Spear".

Spear Of Destiny supuso la despedida de Romero de la franquicia en calidad de programador. La saga *Wolfenstein* se tomaría un descanso de casi diez años hasta el año 2001, en el que vería la luz el excelente *Return to Castle Wolfenstein*, construido a partir del motor gráfico de Quake III Arena. A lo largo de los años posteriores al juego original, los componentes de id Software fueron redefiniendo los límites del género que ellos mismos construyeron. Después de *Wolfenstein 3D* llegarían obras maestras del calibre de *Doom* y *Quake*, que introducirían en el género elementos hoy indispensables, como los enfrentamientos on-line a cara de perro. En cuanto a la saga que lo inició todo, regresaría en 2003 con *Wolfenstein: Enemy Territory* (id/Splash Damage) bajo el sello Activision, quien también distribuiría seis años más tarde *Wolfenstein* (id/Raven Software). El inminente lanzamiento de *Wolfenstein: The New Order*, que podéis encontrar analizado en este número, demuestra la vigencia de la saga creada por Romero, Carmack y el resto de pioneros de id Software. Sin ellos, el género FPS jamás habría existido.



» [PC] *Wolfenstein 3D* seguía conservando un pequeño toque de infiltración. Aunque nuestro consejo es disparar siempre a la espalda del enemigo. Sin disimulos.



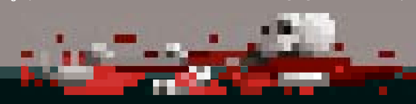
“ Con Doom y Quake id redefinió el género que ellos mismos crearon con Wolfenstein 3D ”



» [PC] Los soldados alemanes no tardaban demasiado en dar paso a otro tipo de enemigos, más terroríficos.



» [PC] El zombi Travolta, el arma secreta del III Reich para ganar la Segunda Guerra Mundial.





GAME
¡Ventajas al instante!

Reserva tus juegos en GAME

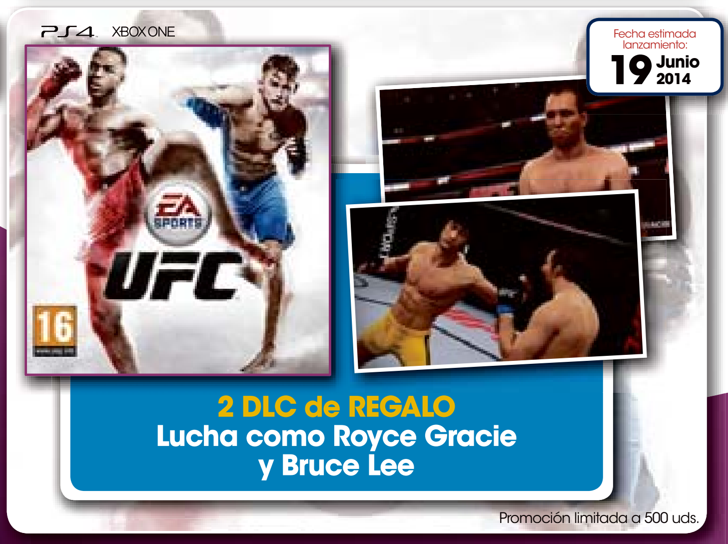












GAME



Muchas más ofertas en
www.GAME.es



Año 1992 | Compañí Nintendo | Formato Super Nintendo

Super Mario Kart ¿Y las plataformas?

No era la primera vez que Mario dejaba por un rato su entorno natural y se metía en otros fregados, aunque la importancia que tuvo este título dejó claro que el fontanero hacía bien algo más que saltar sobre tortugas y colarse por tuberías.

■ **ÁRBITRO EN TENNIS Y PUNCH-OUT!!,** jugador en *Golf*, "médico" en *Dr. Mario*... La mascota de Nintendo comenzó a aparecer en multitud de juegos editados por la empresa japonesa tras el éxito de *Donkey Kong* y, mayormente, tras la salida al mercado de *Super Mario Bros*. Incluso puso su imagen en los dos títulos de la serie *Famicom Grand Prix* (juegos de carreras para Famicom Disk System), si bien su presencia era más un gancho que cualquier otra cosa. Lo que Nintendo buscaba era expandir la estupenda imagen de Mario a través de otro tipo de producto, no centrándose exclusivamente en los juegos de plataformas, pero no sería hasta 1992 cuando lo lograría con mucho éxito gracias a estas míticas carreras. El fontanero y siete personajes más de sus aventuras se convertían en protagonistas de *Super Mario Kart*, aunque el proyecto liderado por Miyamoto no había considerado inicialmente utilizarlos como imagen del juego, algo que hubiera restado gran parte del interés que despertó.

Lo que sí quedó asegurado era un nivel técnico impactante, gracias al correcto uso de la amplia paleta de colores de la SNES, los efectos generados por el Modo 7 y el uso del chip DSP (era el tercer juego de la consola en incorporar este apoyo) para facilitar la labor de posicionar los elementos en la pantalla.

➔ **ESTOS DETALLES TÉCNICOS** son hoy día recordados porque se utilizaron como puntos clave a la hora de publicitar el título, algo que hubiera servido de poco de no haber sido por la espectacular jugabilidad que desprendía la obra de Nintendo, obtenida de la mezcla de una perspectiva que generaba un falso 3D y la simpleza de sus carreras. Elegíamos piloto, cilindrada y circuito, y así obteníamos diferencias en el comportamiento del kart, en su velocidad y en la dificultad del trazado.

De todos modos, es importante destacar que las carreras no presentaban una sensación de velocidad apabullante, sino que premiaban la habilidad a los mandos de nuestro kart y









UNA META POR CONSOLA

Desde que Mario y su tropa visitaran Super Nintendo hace ya veintidós años, no han faltado a la cita con las máquinas que la compañía de Kioto ha ido lanzando. Si exceptuamos el original y tenemos en cuenta que la octava entrega se estrena estos días en Wii U, las otras seis las vimos en 3DS, Wii, DS, GameCube, Game Boy Advance y Nintendo 64, resultando en sólo una por sistema y espaciadas en el tiempo para evitar así "quemar" la franquicia. Tal ha sido el éxito de la serie que se ha erigido en el spin-off más vendido de Mario, y está a punto de alcanzar los cien millones de unidades (algo lógicamente sólo superado por los juegos de plataformas del fontanero) gracias en buena parte al brutal resultado comercial que dieron Wii y DS y la consiguiente venta de software. De todas formas, hubo un par de excepciones a la regla de "una consola, un juego": la Game Boy Color y el Virtual Boy. La portátil no recibió su correspondiente versión, quizá explicado por las limitaciones técnicas de la máquina. Y en lo que respecta al "artilugio" 3D de Nintendo, este llegó a tener planificado un lanzamiento, pero el tempranero fracaso del sistema acabó con el proyecto.





el sabio uso de los objetos, un detalle que se ha convertido en la seña de identidad de esta franquicia y de imitadores que también han buscado divertir antes que simular.

La posibilidad de batir nuestros propios tiempos era un buen extra, aunque mejor resultaba el Modo Batalla y los piques que provocaba al jugar con un amigo. Pero el verdadero valor de *Super Mario Kart* residía en las carreras a dobles, algo que fue objetivo primordial del equipo de desarrollo y que se detectaba al jugar solos, ya que la pantalla seguía apareciendo partida con el circuito o el retrovisor (un gran añadido técnico) en la parte inferior y el área de juego en la superior.

El uso de recorridos basados en *Super Mario World* terminó de hacer del juego de karts un bombazo (colocó ocho millones de unidades, siendo el tercer título más vendido de la consola) y dejó grabada en nuestra memoria multitud de detalles, especialmente de su banda sonora. ¿Hay alguien que no recuerde la música de la pantalla de título o el soniquete previo a cada carrera? Lo dudamos.



HISTORY RELOADED

LA OTRA BATALLA DE MIDWAY



LOS ARCADES fueron su feudo, por lo que los momentos de crisis del sector recreativo golpearon a la compañía.





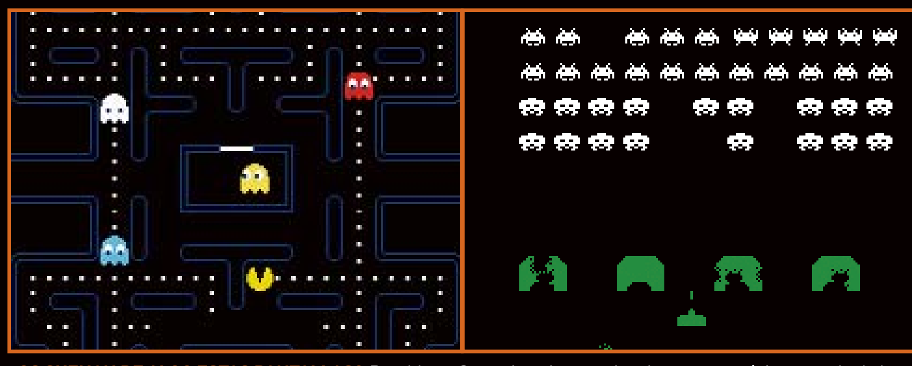
■ **EL RECORRIDO QUE TUVO MIDWAY** durante su existencia fue uno de los más movidos y apasionantes que se puede recordar. No en vano, su nombre proviene de una de las batallas clave de la Segunda Guerra Mundial y lo comparte con un aeropuerto de Chicago, ciudad donde la compañía fue fundada en 1958 como fabricante de pinballs, juegos electromecánicos y máquinas de bolos y tiro al blanco.

Esta actividad se tradujo en más de treinta productos diferentes hasta el año 69, momento en el que Bally (la empresa líder mundial en el sector de las tragaperras y los pinballs desde la década de los 30) compró Midway para, entre otras cosas, eliminar a un emergente competidor. Aun así, mantuvo su nombre para operar por su cuenta y en 1973, después de presenciar el éxito de *Pong*, se decidió a entrar en el naciente mercado del videojuego. Esto provocó que Bally siguiera creando pinballs bajo su marca y Midway prácticamente abandonara esa actividad para centrarse en la nueva.

→ **JUEGOS SIMPLES DE DEPORTES, CARRERAS Y ESTILO PONG** son los que dominaron los primeros años de la compañía. Un hecho destacable es que lanzó su propia consola (la Bally Astrocade) en 1977, pero unas débiles ventas forzaron el abandono de esta línea de producto de forma muy temprana.

La situación no parecía halagüeña, aunque un acuerdo que se había firmado un par de años antes (y que comenzó con títulos como *Gun Fight* y *Racer*) iba a darle la vuelta a la tortilla radicalmente: la fabricación y distribución de recreativas de Taito en Norteamérica. Mediante este contrato, en 1978 Midway se hizo con los derechos para comercializar *Space Invaders* y su inesperado y brutal éxito trajo consigo una época de bonanza para la compañía, la cual seguía creando juegos propios sin grandes resultados. Algo que se volvería a repetir con Namco y *Pac-Man* en el año 80, lo que realza la visión que tuvo la empresa americana para detectar títulos orientales que pudieran funcionar en su país. Y así fue, importando las dos recreativas más vendidas y recaudadoras de todos los tiempos.

→ **RALLY-X TAMBIÉN LLEGÓ FRUTO DE LA COLABORACIÓN CON NAMCO** y tuvo bastante éxito, al igual que (esta vez sí y ya en 1981) producciones propias como *Omega Race*, *Gorf* y la no autorizada secuela del "comecocos", *Ms. Pac-Man*. En ese mismo período se produjo la fusión de la división de pinball con Midway, por lo que toda la producción saldría al mercado bajo el nombre común de Bally Midway.



¿OS SUENAN DE ALGO ESTAS PANTALLAS? *Pac-Man* y *Space Invaders* son los dos mayores éxitos arcade de la historia (en todos los aspectos) y fueron fabricados bajo licencia y distribuidos por Midway en los Estados Unidos.



RACIÓN DE POLÉMICAS

Midway fue también protagonista por asuntos "oscuros". Por un lado, el lío organizado por *Mortal Kombat* fue descomunal, no tanto cuando el título llegó a los recreativos en 1992 como cuando lo hizo (un año después) a Mega Drive y Super Nintendo. Esto provocó una serie de audiencias en el Congreso de los Estados Unidos que sirvieron para apalear al sector del videojuego, dado que permitía que títulos así estuvieran al alcance de menores por no existir ningún tipo de control de contenidos. La consecuencia fue la creación del ESRB (algo similar a nuestro PEGI actual) y la regulación por edad. Y por otro lado, es notorio también el caso de *Ms. Pac-Man*, recreativa que Midway lanzó en 1981 sin el permiso de Namco tras la enorme popularidad que ganó la original, y el excesivo tiempo que (a juicio de la empresa de Illinois) estaban tardando los japoneses en preparar una segunda parte. Después de tiras y aflojas legales y más arcades lanzados así, la relación entre ambas compañías llegó a su fin.



Nuestro mítico 82 sería un gran año para la compañía, gracias a *Tron* y *BurgerTime*. El primer título contaba con la licencia de la película y un mueble muy llamativo, mientras que el segundo provino de un acuerdo de distribución junto a Data East. Ambos juegos produjeron suculentos beneficios, aunque el mil veces nombrado crash del 83 pondría en riesgo el futuro de la empresa en los años venideros: tan sólo dos títulos alcanzarían la fama en el lustro siguiente (*Spy Hunter* y *Rampage*) y la producción de recreativas se redujo considerablemente, lo que no hubiera sido tan grave si Midway hubiera abierto otra línea de negocio con la edición de juegos para ordenadores y consolas, algo que apenas tocaría.

MIDWAY VIVIÓ DOS ETAPAS DE LUJO: UNA PREVIA AL CRACK DEL 83 Y OTRA A PRINCIPIOS DE LA DÉCADA DE LOS 90

➔**EN 1988 WILLIAMS ELECTRONICS** (otro de los históricos del sector) compró Bally Midway, lo que significó una inyección de capital muy necesaria e implicaría una doble estrategia. Por un lado, el negocio del pinball continuaría fuerte hasta mediados de los 90 (con petacos como *Addams Family* y *Twilight Zone*). Y por otro, la producción de recreativas se centraría en títulos capaces de captar más público y con ellos llegaría una nueva época dorada para la empresa (*Arch Rivals* serviría de preludio en 1989), siendo los años 91 al 95 auténticamente de gloria.

Mortal Kombat y su segunda parte vivieron el tirón de los juegos de lucha y pusieron en pantalla un torneo sangriento y realista, cuya polémica los popularizó aún más. *NBA Jam* y su *Tournament Edition* se convirtieron en dos de los juegos deportivos más divertidos que hemos podido probar. *Killer Instinct* y *Cruis'n USA* fueron sendas colaboraciones con Nintendo para preparar el lanzamiento de su consola de 64 bits. Y *WWF WrestleMania* y *Terminator 2: Judgment Day* probaron que Midway también sabía explotar licencias.

Si tenemos en cuenta que las versiones domésticas de muchos de estos títulos vendieron muy bien y que el auge de las consolas contrastaba con la caída del mercado arcade, en 1996 la empresa comenzó el abandono de este último para poner el foco en la producción de software para sistemas domésticos. Además, la matriz de Williams compró Time Warner Interactive (y con ella, los derechos sobre juegos de Atari como *Gauntlet* o *Marble Madness*) y pasó estas propiedades y las suyas (de títulos como *Smash TV* o *Defender*) a Midway, para a continuación poner en venta la compañía.

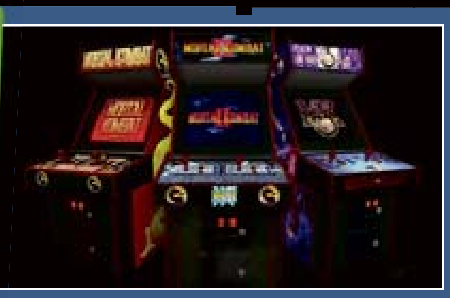
➔**COMO CONSECUENCIA** de la operación, se tomaron decisiones como el abandono de la producción de pinballs en 1999 y, dos años más tarde, la de recreativas. Los títulos que editaba para consola no terminaban de funcionar (varios de la franquicia *Mortal Kombat*, *Ready 2 Rumble Boxing*, *The Suffering*, etc.), y en 2004 comenzó una espiral de compras y cierres de estudios que no logró reducir las pérdidas. Para 2007 la situación ya era irreversible, dada la incapacidad para pagar la deuda y su escasa producción, y dos años después Midway se declaró en bancarrota.

Warner Bros. acabó quedándose con la mayoría de sus propiedades por unos cincuenta millones de dólares y la compañía cesó en su actividad, formalizando una gran pérdida para este aún joven sector, aunque no debemos lamentar la desaparición de Midway sino alegrarnos por haber sido testigos de su intensa vida y de la gran herencia jugable que nos dejó.

EFECTOS COLATERALES

Una de las consecuencias de la caída de Midway fue la desaparición de títulos de las tiendas digitales de PlayStation 3 y Xbox 360. Al echar el cierre y entrar en liquidación, los derechos sobre sus juegos quedaron en suspenso y clásicos como *Ultimate Mortal Kombat 3*, *Smash TV*, *Defender*, *Joust* o *Gauntlet* (algunos de los cuales no fueron creados por Midway pero sí adquiridos anteriormente) fueron retirados hace cuatro años. Lo que sí hizo Warner, ya como nueva propietaria de esas licencias y para resarcir a los fans, fue publicar los recopilatorios *Mortal Kombat Arcade Kollection* y *Midway Arcade Origins* como sendas ediciones digitales, además de lanzar en disco este último.





PODER JUGAR A LOS CLÁSICOS es algo indispensable, por lo que estas compilaciones son siempre muy bienvenidas.

EL RETROBLOG

Por Carlos Galucci
Codirector de Iron Byte

EN LA TÉCNICA ESTÁ LA SOLUCIÓN



A fines de los 80 la mayoría de los juegos se presentaban en 2D. Algunos usaban la genial perspectiva isométrica, pero muy pocos incursionaban en la real perspectiva 3D, es decir, la presentación de los objetos no sólo a lo largo y ancho de la pantalla, sino también en profundidad. Dos obstáculos se interponían para hacer esto: uno de ellos eran los cálculos trigonométricos y el otro, tal vez el más importante, el re-escalado de los gráficos que permitiera ver los objetos cambiando de tamaño según se alejaran o acercaran. Se disponía de hardware que lo hacía posible, pero no figuraba en los ordenadores personales de la época.

Junto con el entonces dibujante de nuestro equipo, Jorge González, tomamos el desafío y buscamos formas alternativas de lograrlo. El problema de los cálculos trigonométricos se resolvió fácilmente recurriendo a números enteros y tablas pre-calculadas, pero la cuestión del re-escalado no era tan fácil de solucionar. Una alternativa era la de almacenar los gráficos en distintos tamaños y utilizarlos según su posición en el escenario, pero descartamos la idea porque el uso de memoria sería excesivo.

Después de varios intentos, llegamos a una solución basada en una ilusión óptica. Ante la dificultad del re-escalado, decidimos que no lo habría. En su lugar, los gráficos tendrían una forma tal que mostrando sólo una parte de ellos se tuviera la impresión de estar viendo el gráfico entero, pero más chico. Por ejemplo, si se ve sólo la punta de un triángulo, ésta es igual al triángulo completo. Con esa idea en mente comenzamos a diseñar lo que sería la base del futuro *Narco Police*. Un túnel con paredes de piedra que pudiera recorrerse "hacia adentro" de la pantalla. Al ubicar precisamente los componentes del túnel según su perspectiva, y ocultando parte de ellos según su profundidad, se logró un escalado suave y continuo.

Así quedó instalada la raíz de *Narco Police*. Lo fantástico de esa época dorada de los videojuegos era lo mucho que se lograba con unos recursos muy limitados. Lo más importante era el talento de los artistas gráficos y el pensamiento lateral de los programadores para ver más allá de los límites aparentes.

Actualmente trabajo para una empresa de telecomunicaciones en el área de programación para telefonía celular. Como emprendimiento propio investigo inteligencia artificial, robótica, etc. He desarrollado versiones de redes neurales y de sistemas que aprenden de su experiencia interactuando con el entorno. Como subproducto del proceso de reconocimiento de imágenes tengo algunas aplicaciones para Android, como https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lowlightvisiontrial

Si queréis contactar conmigo, mi correo personal es carlosgalucci@hotmail.com

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Trip Hawkins



Norteamericano nacido en 1953, este emprendedor por naturaleza se graduó en Harvard de una combinación de Sociología y Ciencias de Computadores y, como parte de su estudiado plan de carrera, entró a trabajar en Apple en 1978 (cuando todavía era una compañía de pequeño tamaño). Su labor la realizaría desde el departamento de marketing, del que llegó a ocupar el cargo de director, para ya en el año 82 abandonar la empresa y fundar Electronic Arts. Esta se convertiría en el gigante que todos conocemos bajo la batuta de Hawkins, aunque en 1991 se desligaría casi completamente de ella para crear 3DO. Tras el cierre de esta última, fundó Digital Chocolate en 2003 para centrarse en el contenido para móviles, pero nueve años después decidió dejar el cargo de máximo responsable para entrar en otras actividades. Recientemente ha participado en iniciativas en el campo educacional, algo que le motiva mucho.



FUE CONSCIENTE muy pronto de la revolución que supondrían los ordenadores, por lo que planeó al detalle la creación de su editora de videojuegos.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

Action Chair

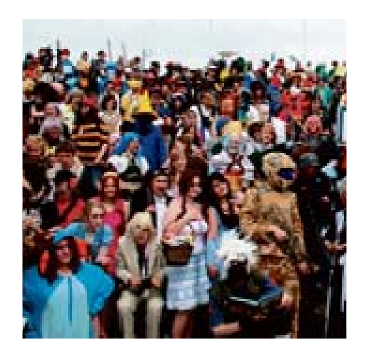
loc. nom. f. Periférico oficial de Sega para Mega Drive (aunque también compatible con Master System) lanzado en 1992. Tenía la forma de una silla y ejecutaba en pantalla los movimientos en función del lado sobre el que nos inclinásemos, mientras que los botones se situaban en dos palancas laterales. Se diseñó pensando en juegos como *After Burner II*, *Super Thunder Blad* o *Space Harrier II*, aunque fue un completo fracaso comercial.



ERA MUY GRANDE y resultaba difícil de utilizar con una ir mensa mayoría de juegos, lo que ju nto a su precio de 20.000 pesetas (unos 220 euros de hoy) la convirtió en t da una rareza.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



¡Cómo me gustan las convenciones de freaks! Es el único sitio en el que mi traje de diario, el de mago negro de FF IX, sirve para algo más que para ocultar mi identidad.

Remakes y segundas partes

@Hola Yen, un saludo, mi nombre es Héctor. Soy de Castellón, tengo 35 tacos y un par de preguntas para ti.

■ Viendo el furor que están causando las revisiones HD de algunos titulazos, ¿cabría la posibilidad de que salieran en HD el *Rogue Galaxy* y el *Final Fantasy XII*? Son dos juegos que me encantaron.

Como posible, todo es posible, incluso un remake HD de *Manic Miner*, pero no todos son igual de posibles. *Rogue Galaxy* fue un juegazo de tomo y lomo, pero Level-5 no ha hecho un remake HD de ninguno de sus juegos hasta la fecha. Más raro sería todavía que decidieran hacerlo con *Rogue Galaxy*, antes lo harían de *Dark Cloud*, aunque también es muy poco probable teniendo en cuenta la política que la compañía ha tomado en el pasado. En cuanto a *FF XII* eso ya es otro cantar. No parece muy probable por el momento, aunque está claro que a Square Enix sí que le va el rollo remake HD. De hecho, les va muchísimo así que no pierdas la esperanza, que llegará.

■ Y otra pregunta y acabo, ¿se sabe algo de una segunda parte del *Red Dead Redemption*? Muchas gracias.

Pues no se sabe nada oficial, aunque ha habido muchos rumores que apuntaban a que el juego podría ser lanzado incluso este mismo 2014. Personalmente creo que los planes de Rockstar habrán cambiado un poco con la salida de las nuevas consolas y que lo que tendremos en 2014 (probablemente en este mismo E3 2014) sea un anuncio de la versión PC y quizás de Xbox One y PS4 de su hit, *GTA V* y el anuncio de una nueva entrega de la saga *Red Dead*, que seguramente llegaría en 2015. Recuerda que todo esto no son más que predicciones de Yen, corazonadas y un poco de videncia extrema. ¡Bendiciones y buenas noches!

Héctor Muñoz Delgado



ROGUE GALAXY fue un ejemplo del buen hacer de Level-5, tanto en el diseño de personajes como en su robusta jugabilidad, han convertido a estos piratas espaciales en uno de los juegos más queridos por los fans del rol en PS2.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué te parece lo de la versión de Xbox One sin kinect?

■ Hola Yen, Microsoft parece que por fin ha entrado en razón y rebaja su consola eliminando Kinect del pack, ¿qué te parece?

Ya dije hace unos meses que no me extrañaría ver una versión de Xbox One sin kinect y al final se ha cumplido, sin que sirva de precedente. Me parece muy bien, algo necesario para competir de tú a tú con PS4.

Eso si, a los que compraron la consola por 500 euros seguro que no les hace gracia ver cómo kinect ya no resulta tan importante en los planes de Microsoft.

Jesús Pons



Partiendo la pantalla en PS3

@¡Hola Yen!, ¿cómo te va la vida? Últimamente vienen muchos amigos a mi casa a jugar a la PS3. Siempre jugamos al *FIFA* o al *Uncharted 3* que la verdad son muy divertidos. Pero a mi me molan más los juegos de zombis.

■ Me gustaría saber si hay buenos juegos de la PS3 de pantalla partida a lo *Borderlands 2* o como dije antes *Uncharted 3*.

Pues hay muchos. Si quieres seguir pegando tiros tienes los *Resistance*, los *Killzone*, los *CoD*, los



BORDERLANDS : THE PRE-SEQUEL saldrá este mismo otoño. Esta saga ha ofrecido algunos de los mejores momentos a pantalla partida de la pasada generación y esperamos que en su última aparición en PS3 y 360 la diversión siga brillando, también en la Luna.



Army of Two, Ghost Recon, Kane & Lync ... De acción tienes los *Di nasty Warrior* , los juegos de *LE GO, Resident Evil 5, RE 6, Dead Space 3*... Añade casi todos los juegos deportivos, con *NBA 2* a la cabeza, seguido por *Top Spi* . Y siempre puedes recurrir a uno de los clásicos del verano cada cuatro años, el juego de las olimpiadas. Los de lucha y de carreras también suelen ofrecer 2 jugadores como mínimo. *Motorstor* es muy divertido a 4. Si tuvieras una 360 te recomendaría uno de mis juegos favoritos en cooperativo: *Halo 3*. No sé, hay muchísimas y muy buenas opciones.

Y mi última pregunta: ¿el popular juego *Day Z* saldrá para PS3?

No está muy claro. El estudio creador del juego, Bohemia Inte ractive, ya ha dicho que pretenden llevar el juego a las consolas, aunque lo más probable es que las agraciadas con este survival MMO sean PS4 y Xbox One. Desde luego, no tiene pinta de que vaya a ser un juego con versión en ambas generaciones.

Roc Jou

onduciendo la "next gen"

@Hola Yen. Tengo una duda sobre los periféricos de la next-gen. Para ser exactos con los volantes para juegos de conducción. El caso es que soy un jugón incondicional desde los tiempos de la ATARI 2600, ya rondo los 40, y desde ese momento nunca he dejado de lado el mundo de las consolas. Ahora mismo soy poseedor de las "antiguas" Xbox 360 y PS3, de las que nunca me desharé y también poseo la Xbox One y la PS4:

Mi pregunta es si hay algún volante compatible con la Xbox One y la PS4 para no tener que comprar uno para cada una.

Pues por ahora no. Lo único que hay son volantes exclusivos para ambas plataformas, pero ninguno que sea compatible con las dos. Para eso tendrás que esperar a que alguna marca se digne a ofrecernos un volante multiplataforma, cosa que no parece muy probable por el momento. También hay algunos dispositivos, como ControllerMax, que nos permiten usar mandos de PS4 en Xbox One y viceversa, pero todavía no ofrecen compatibilidad con volantes.

> « POR AHORA NO HAY NINGÚN VOLANTE QUE PODAMOS USAR EN XBOX ONE Y PS4 AL MISMO TIEMPO, SOLO EXCLUSIVOS »

Una última pregunta. ¿Se sabe algo del dispositivo de realidad virtual de Microsoft para Xbox One? Un saludo y gracias. Os sigo de siempre.

Pues menos aún. Lo único que ha dicho Microsoft es que es un mercado que le interesa, pero que no tienen nada concreto por el momento. En su momento se rumoreó que el dispositivo de realidad virtual podría hacer también uso de Kinect para que el jugador se sienta aún más in merso en la experiencia, aunque viendo el nuevo pack de Xbox One sin kinect cualquiera sabe. Pero como te digo, no hay nada oficial. Igual en el E3, aunque no lo veo nada probable, se animan a enseñarnos algo.

Alex Barrios



DAY Z es un ejemplo más de lo mucho que la comunidad puede ofrecer a la industria. Realizado como un mod de ARMA II su jugabilidad a camino entre el shooter y el survival le ha llevado a vender más de 2 millones de copias.

Tortazos en dos generaciones

@Hola Yen, ¿qué tal?

¿Se sabe algo de el juego *WWE 2K15*? ¿va a tener más luchadores o qué cosas nuevas van a poner? ¿va a salir finalmente en PS3 y PS4?

No se sabe gran cosa. Se han desvelado algunos luchadores, pero poco más. Eso sí, en 2K nos han confirmado que saldrá tanto en consolas de nueva generación como en las "antiguas" PS3 y Xbox 360, por lo que habrá tolli nas en calzones para todos.

Oro Plata Bronce

vuestra OPINIÓN



MGS V no es tan corto

Marcos Fernández Berruezo

Sí, la trama principal nos lleva poco más de una hora en la primera partida (siete minutos tras rejugarlo incluso sin alarmas y sin matar, pero con ayudas y practicando). La historia nos deja con muchas ganas de más (el prólogo se cierra de una forma magistral). El escenario único (y no muy grande) no ayuda, y la ausencia de jefes finales tampoco, pero si lo analizamos fríamente... tan corto no es. Cuatro misiones secundarias que aportan variedad (e incluso en rango S duran paradójicamente más que la principal), recoger todos los parches de XOF y los casetes, conseguir los trofeos, completar la misión Deja Vú, repleta de ideas muy originales y recuerdos. ¿Cuántas horas? Unas 12 para todo. Lo mismo que me duró *inFamous Second Son* haciendo casi todo y mucho menos que cualquier *Uncharted* (grandiosos, pero lineales a más no poder). Posiblemente, si hubiese dependido de mí no hubiese comercializado así *MGSV*, pero no ha sido tan terrible y sacacuartos como parecía. Además, ¡qué leñe! es un *Metal Gear*, una genialidad más de Kojima a la que le perdonamos todo. Modo fanboy activado.

Yen: Ese debate se ha alargado demasiado. Yo tampoco creo que sea tan corto, pero tampoco es un genio. En serio, me parece más reocu ante la falta de ideas rompedoras (ue es ero que *Phantom Pain* solucione) que su mediana duración.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

vuestra OPINIÓN



Yen, el héroe del tiempo

Rmalaguilla

Han pasado más de 20 años para que se arrojara luz sobre uno de los mayores misterios de la humanidad, la identidad de Yen. Muchos dirán que la sección está acabada, pero en mi opinión, lejos de perder la gracia, la sección se renueva y se convierte en eterna tras las revelaciones acontecidas en Ret. . Madrid 2014. Pero ¿quién es Yen? Yen es como Link, el Héroe del Tiempo, su grandeza radica en que será eterno y cualquiera, incluso tú, lector de HC que está ahora mismo leyendo estas líneas, podrías algún día ponerte en su papel. Eso sí, Yen siempre negará ser X o Y redactor de la revista, defenderá sus orígenes nipones y azotará con el látigo del ¡qué me dices! a aquellos osados que intenten trolearle. Yen siempre estará en nuestros corazones y será mágico, será eterno como Link, el Héroe del Tiempo, como el Ratoncito Pérez o los Reyes Magos y eso es algo que nada ni nadie va a poder cambiar. Por los siglos de los siglos. Amén.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Es curioso que en una carta tan de "peloteo" como la tuya, se haya desvelado mi verdadera identidad. Yen... eres tú, lector de Hobby Consolas, así que el mes que viene me mandas las respuestas y yo hago un copia-pega. Es broma, en realidad soy el redactor X, o el Y, el que vosotros prefiráis, porque hacer también el trabajo del Ratoncito Pérez, Link o los Reyes Magos sería demasiado... fácil.

¿Van a abandonar a Wii U?

@Hola. Hace tiempo que leo por doquier que a Nintendo le va mal y que es por culpa de su Wii U. Ahora, además, se rumorea que Nintendo puede sacar una nueva consola. Yo aún me estoy planteando comprar la Wii U, porque la de Sony y la de Microsoft se centran demasiado en juegos violentos o deportivos.

■ ¿Crees que es arriesgado comprar una Wii U porque se la vaya a ir abandonando? Gracias.

Es cierto que los resultados de ventas no han sido los mejores para Nintendo. También es cierto que 3DS sigue siendo la principal fuente de ingresos para la compañía nipona, pero no creo que vayan a abandonar Wii U. Como he dicho en otras ocasiones lo que necesita Wii U es un *Zelda* que nos deje locos. Verás cómo suben las acciones de Nintendo. Ahora, que si las cosas siguen así, parece claro que Wii U no tendrá tanto apoyo de las "third parties" como sus competidoras, pero Nintendo siempre sustentará la consola con sus producciones propias.

Tomás Vega Moralejo

Posibilidades siempre hay

@Hola Yen, tengo unas dudas desde hace tiempo y no consigo resolverlas, pero estoy seguro que tú si lo haces:

■ ¿Hay alguna posibilidad de que *Destiny* salga para PC?

Por supuesto que las hay. De hecho, seguro que saldrá, pero no al mismo tiempo que las otras versiones. Bungie ya ha dejado claro que para ellos (un estudio que siempre fue exclusivo de una plataforma) ya está siendo muy complicado desarrollar para 4 consolas al mismo tiempo (Xbox 360, Xbox One, PS3 y PS4) y que añadir una quinta, el PC, ya sería demasiado. Más aún si tenemos en cuenta que las 4 versiones compartirán el mismo universo de juego. Pero vamos, que habrá versión para PC en un futuro.

■ ¿Hay noticias nuevas sobre *Halo* para Xbox One?

Solo que Microsoft ha confirmado el nombre del juego, *Halo 5: Guardians*, y que saldrá en otoño de 2015, pero ahora mismo no hay un juego de Xbox One (ya confirmado) sobre el que se sepa menos. Una vez más, el E3 será la cita que lo aclarará todo, casi seguro con un vídeo que muestre gameplay, no simples escenas.

■ Mi siguiente pregunta va sobre una saga que hace tiempo que no la veo. Se trata de *Sly Racoon*, y desde *Sly 3* no he visto continuación. ¿Se sabe algo de ella?

Imagino que cuando dices que desde *Sly 3* no has visto nada en realidad te refieres a *Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo*, que fue la última entrega de la saga, aparecida en PS3 y Vita. Los últimos rumores apuntan a que Sony desvelará la quinta entrega en el próximo E3. Incluso los chicos de Sucker Punch se han permitido el lujo de hacerle un guiño al ladronzuelo en la última entrega de inFamous.

■ Por último, quiero que me digas lo que tú piensas sobre esto: ¿crees que por fin el nuevo *Call of Duty* cambiará la fórmula o seguirá siendo "lo mismo de siempre"? Muchas gracias y a seguir así campeones.

En mi modesta opinión será "lo mismo de siempre" pero con más polígonos y algún que otro exoesqueleto. Pero claro, es una opinión. Eso sí, sus creadores dicen que el E3 será muy especial y que habrá grandes sorpresas. Igual se refieren a *CoD*.

Daniel López Leal (Jaén)

« NINTENDO NECESITA DESESPERADAMENTE UN NUEVO MARIO O ZELDA QUE REVOLUCIONE LA INDUSTRIA »

Aprendiendo más de Wii U

@Muy buenas, Yen. Esta es la segunda o tercera vez que te escribo, buscando tu siempre sabio consejo, oh, maestro. Querría hacerte unas preguntas sobre la Wii U, consola que me atrae



EN SUCKER PUNCH tienen el corazón dividido entre sus dos grandes sagas: inFamous y Sly Racoon. Tanto es así, que no han desaprovechado su reciente Second Son para hacerle un guiño a su querido mapache ladronzuelo.



mucho más que las propuestas de Sony y Microsoft de esta nueva generación, y que los foros de Internet no me han aclarado. Así que he decidido preguntarte a ti, oh, maestro:

■ ¿Crees que saldrán en próximas fechas juegos de *Metroid*, *Kirby*, o *Pokémon* para esta consola? ¿Qué opinión te merece el juego de *Yoshi´s Yarn*? A mí me parece algo precioso.

Metroid es un rumor en Wii U desde hace muchos meses. Algún día de estos se hará realidad. *Kirby* acabas de tener uno en 3DS, pero no hay noticias sobre una versión Wii U. En cuanto a *Pokémon*, acaban de registrar dos nuevos nombres, *Pokkén Fighters* y *Pokkén Tournament*. Aún no se sabe para qué consolas saldrían estos dos supuestos juegos pero, dado que en la ficha de registro pone que usarán tecnología NFC, todo parece indicar que Wii U será la elegida y que seguirá el camino de figuritas de *Disney Infinity* o *Skylanders*. Una vez más, nada de esto es oficial. En cuanto al dinosaurio, lo que he visto de *Yoshi's Yarn* me parece muy bonito, pero lo que de verdad quiero ver es su fecha de salida de una vez por todas.

■ La memoria de esta consola, ¿es extraíble?, esto es, ¿es un disco duro como el de Xbox 360, o es interna y ampliable hasta ciertos límites como en los smartphones? Muchas gracias de antemano, oh, maestro. Me despido cordialmente.

La memoria de Wii U es interna y no es extraíble, pero le puedes poner un disco duro externo mediante USB, o incluso usar una tarjeta SD.

José Doc Chief



EL PASADO VERANO SE FILTRÓ ESTA MISTERIOSA IMAGEN que, según los últimos rumores, se podría tratar de *Pokkén Fighters*. Es muy probable que en el E3 sepamos si es un juego de lucha, si tendrá muñecos a lo *Skylanders*,...

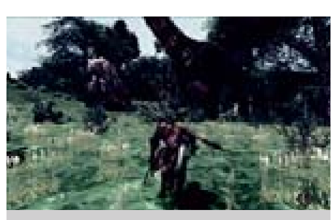
Tierra de novedades

@ Hola Yen, es la primera vez que te escribo:

■ Estoy siguiendo un juego llamado *The Stomping Land* y me gustaría saber sobre qué fechas saldrá y si será solo multijugador. Agradecería mucho una respuesta.

Como sabrás es un proyecto que se fundó en Kickstarter, así que tenemos dos fechas de salida: 23 de mayo para los que aportaran su granito de arena en la conocida página de crowdfunding (lo que se llaman backers) y el 30 de mayo para el resto de los tacaños, digo de los mortales. Finalmente parece que también habrá disponible un modo offline para los que no gusten de la compañía (no siempre amistosa y cooperativa) de otros jugones. La verdad es que el juego tiene una pinta bastante interesante, gracias a su mezcla de juego de acción y supervivencia y mecánicas de MMO. Muy en la línea del exitoso *Day Z*, pero cambiando muertos vivientes por temibles dinosaurios.

Bru Sanz



THE STOMPING LAND es un interesante proyecto que alcanzó un gran éxito durante su campaña en Kickstarter. La aventura nos invitará a sobrevivir frente a todo tipo de dinosaurios cooperando, o no, con otros humanos.

¿Doy el salto a One y PS4 o no?

@ Hola Yen, creo que eres el Tron de las consolas, PC's y todo lo que se preste a los bits:

■ ¿Crees que con el E3 de este año podré decidirme a dar el salto a la nueva generación de consolas o debo de sacar el máximo partido a mis juegos de 360 y esperarme a 2015? Es que no veo un catálogo interesante de momento en la nueva generación. Aprovecho para decirte que somos muchos los que te queremos ver, pero ya sé que eres como el de la peli de Tron. Gracias.

« EL DISCO DURO DE WII U ES INTERNO Y ALGO ESCASO, PERO PODEMOS CONECTAR UNO EXTERNO POR USB O SD »

vuestra **OPINIÓN**

El virus de los micropagos

Francisco Navarro

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Saludos a todos los miembros de la redacción. Llevaba tiempo pensando en que era un poco exagerado, pero he llegado a la conclusión de que el afán recaudatorio en algunos casos ya "molesta". Y es que, coincidiendo con la llegada de la nueva generación de consolas, también ha llegado el apogeo de lo micropagos online. Una política totalmente respetable, pero que no premia al mejor jugador, sino al que mas dinero esté dispuesto a gastarse, y esto es algo que no veo para nada correcto. Está bien que a una persona que juegue "X" horas online a un videojuego o a alguien que se encuentre entre los mejores del ranking le premies con algún tipo de "ventaja", pero eso de que cualquiera que se gaste dinero tenga más posibilidades que los demás lo veo muy inapropiado. ¿De qué te sirve intentar mejorar en un juego para ser competitivo si cualquiera que se gaste el dinero puede tener mejores resultados sin ni siquiera dominar los controles? En fin, poderoso caballero es don Dinero. Un abrazo a todos.

Yen: Totalmente de acuerdo. El equilibrio entre jugadores es lo más importante en un enfrentamiento online competitivo. Puedo llegar a entender que los micropagos sirvan para mejorar más rápido, pero la habilidad del jugador siempre debe ser la que decida el resultado de una partida, no el poderoso caballero de Quevedo.





HALO 5: GUARDIANS fue anunciado como aperitivo del E3. Esperamos ver mucho más del juego en la feria angelina, porque por ahora solo sabemos el nombre y que el Jefe Maestro no está solo o cambia su apariencia.

¿Qué pasa, tron? Yo nunca veo películas Disney, a no ser que sean de exóticas princesas o historias de amor y lujo por el estilo. En cuanto a tu pregunta, y visto lo visto con los rumores de estos últimos días espero que haya muchas sorpresas en el E3 de este año. Y no me vale con lo que suponemos que veremos (*Quantum Break, Uncharted, Mirror's Edge 2, Halo 5: Guardians,...*). Quiero sorpresas de las buenas, esas que, de producirse, supondrán que todo el mundo quiera hacerse con una consola de nueva generación.

Arjesusm

Repasando un poco la historia

@Hola Yen, tú que res un viejo lobo videojueguil seguro que puedes aclararme una duda que me corroe:

■ He estado investigando y no me ha quedado claro, ¿cuál es el primer videojuego de la historia?

Pues la cosa todavía no ha quedado muy clara. Hay dos teorías principales: una dice que el primer videojuego de la historia fue *OXO*, un simulador de tres en raya aparecido en 1952. La otra dice que es *Tennis for Two*, de 1958, ya que fue el primero en animar gráficos en una pantalla. Personalmente, y dejando de lado anteriores experimentos analógicos, yo me quedo con la primera. Vale que no había ningún elemento animado, pero si jugar al tres en raya en una pantalla no es un videojuego, que venga Miyamoto y lo vea.

■ A mí me encantaba la Atari 2600. ¿Cuáles son tus juegos favoritos de aquella consola?

Pues es una consola con tantos juegos importantes que la lista es más larga que pasarte *Skyrim* y todos sus contenidos descargables leyendo todos los textos: *Pong, Pole Position, Asteroids, Pitfall, Spy Hunter, Adventure, Breakout, Centipede, Q*Bert, Frogger, Dig Dug, Space Invaders, Missile Command, Decathlon* y hasta *El Imperio Contraataca*. Y eso que me dejo muchísimos en el tintero. Y no, no me refiero al de *E.T*, que os veo venir.

Cristóbal Silva

Realidad virtual de Nintendo

@Saludos a todos. Yen, aquí te dejo unas cuantas preguntas; a ver si te parecen tan interesantes como para publicar tus respuestas:

■ Empiezo con Virtual Boy. Tengo curiosidad por saber cómo eran de grandes los cartuchos de juegos y te pido un breve apunte sobre dos de ellos: *Mario Clash* y *Wario Land*. Supongo que ver juegos de esta consola en la Nintendo eShop es improbable.

Mario Clash aprovechaba las 3D para darle una vuelta de tuerca al arcade original y *Wario Land* fue un gran plataformas, para mí el mejor juego de Virtual Boy. Los cartuchos eran muy parecidos a los de Nintendo 64, aunque mucho más finos. Y sí, verlos en la eShop no parece muy probable, aunque bien podrían usar a su sucesora espiritual 3DS para rescatarlos del olvido y las subastas de eBay.

■ Oye, ¿no te parece que el hecho de que el Gamepad de Wii U tenga que estar siempre encendido aunque juegues con otro mando es un poco molesto? Estaría bien utilizarlo para arrancar la consola, poner la contraseña y luego poder apagarlo.

Es cierto que no puedes apagarlo del todo pero sí que puedes dejarlo en stand-by desde el menú home (configuración de mandos) para que al menos no esté chupando batería mientras juegas a otro juego con el Wiimote o el mando Pro.

Victor Arriero Jiménez



WARIO LAND, de Virtual Boy, fue uno de los mejores juegos del casco virtual de Nintendo. Vale, Oculus Rift tiene más colores que el rojo y el negro (no en el casco en sí) pero era un auténtico juegazo de plataformas marca Nintendo.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

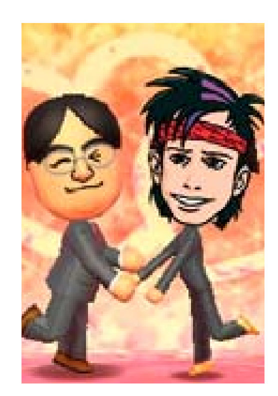
@Yen, ¿es cierto que vamos a poder comprar Kinect sin necesidad de Xbox One?

Yen: Lo has entendido todo al revés. La nueva oferta de Microsoft dice que si compras una Wii U y les llevas el mando te dan el nuevo Kinect. Para conseguir la Xbox One tienes que comprar Kinect de 360 y enchufarle la PS Camera. Espera, no era así. Si compras una 3DS con *Zelda* te regalan una PS Vita, que puedes cambiar por Kinect si les llevas un juego usado de Eye Toy y te pasa un juego de Xbox One en 1080p. ¡No! así tampoco, si compras una PS4 te dan...

@Yen, ¿es verdad que los de Ubisoft van a incluir un minijuego en *Watch Dogs* para hackear ordenadores en la vida real?

Yen: Totalmente cierto. De hecho, cada juego viene incluido con un pack para piratear tu propia copia de *Watch Dogs* y sentirte como un verdadero hacker.

@¿Qué tal te va todo Yen? Yo un poco mosca porque me han dicho que Tomodachi Life no va a salir en España por un lío legal con las asociaciones de gays:



Yen: Me encanta como usáis la batidora de noticias para acabar dando forma a estas rocambolescas teorías. Todo el problema se levantó al descubrirse una captura del juego en la que aparecemos Iwata y yo en plan meloso. Incluso hemos tenido el récord de afinidad mundial con más de un 98%. Estamos hechos el uno para la otra. :/

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE L



PÁGINA 114

TOMODACHI LIFE. Parte *Los Sims*, parte *Animal Crossing*, pero todo regado con locura japonesa, este juego social nos invitará a vivir una loca existencia en una isla paradisíaca...



PÁGINA 116

SNIPER ELITE III. Enfundados de nuevo en el pellejo de un francotirador, viajaremos al norte de África para seguir diezmando las tropas nazis con nuestra puntería.

PÁGINA 110

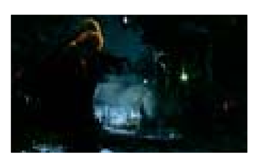
MURDERED SOUL SUSPECT

El espíritu de un detective brutalmente asesinado queda atrapado en la dimensión de los vivos. Será su última oportunidad para dar caza a su asesino, y evitar que cometa más crímenes en esta atípica aventura, disponible a finales de junio en la nueva generación y la anterior, así como el PC...

EN ESTE NÚMERO...

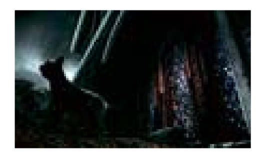
Thrillers paranormales, simuladores sociales "a la japonesa", shooters ambientados en la II Guerra Mundial, simuladores de velocidad... el mes que viene habrá para todos los gustos.

LAS CLAVES



1 PISTAS. Habrá que investigar crímenes, a base de buscar indicios que servirán para resolver distintos puzles-preguntas.

2 INFILTRACIÓN. Ronan podrá atravesar las paredes, pero en ocasiones deberá esquivar a una serie de demonios.



3 PODERES Podremos poseer a otros seres, teletransportarnos, manipular diferentes aparatos eléctricos...

6 de juni ■ Square Enix ■ Aventura

MURDERED SOUL SUSPECT

El detective Ronan O'Connor está a punto de enfrentarse a su caso más difícil, en una paradoja del destino: investigar su propia muerte a manos de un misterioso asesino en serie.

■ **AIRTIGHT GAMES,** el estudio que firmó títulos como *Dark Void* y *Quantum Conundrum*, está ultimando una nueva y original propuesta, en la que se amalgamarán mecánicas de juegos como *Heavy Rain, LA Noire, The Walking Dead* o incluso *Metal Gear Solid*. En *Murdered: Soul Suspect* nos pondremos en la piel de Ronan O`Connor, un detective que, nada más empezar, será asesinado por un misterioso encapuchado. Pese a morir, su alma permanecerá en una especie de limbo conocido como el Umbral, de modo que su espíritu seguirá vagando por el mundo, hasta que resuelva su caso y los de otras víctimas.

Así, la aventura se desarrollará en tercera persona y nos invitará a recorrer diversos escenarios de la ciudad de Salem (Massachusets). Todo tendrá un tono muy narrativo, de modo que, al margen del hilo principal, habrá numerosas misiones secundarias y objetos coleccionables que estarán muy bien integrados en el marco argumental del juego, que contará con doblaje al español.

→ **LA BÚSQUEDA DE INDICIOS** en las escenas del crimen copará una buena parte de la experiencia. Deberemos buscar todas las pistas que haya en el entorno para poder hacer frente a diversas preguntas-puzle que servirán de pretexto para reconstruir lo que sucedió. Para ello, será imprescindible poseer a algunas personas y leerles la mente, o bien influir para que realicen alguna acción. La exploración también tendrá su peso, con unos escenarios abiertos por los que habrá que moverse con tiento, ya que habrá guardias demoníacos. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Su mezcolanza de estilos y su ambientación "a lo *Ghost*" nos han parecido muy atractivas. Conviene seguirle la pista muy de cerca.





JOY será una joven con la que habrá que cooperar. Por ejemplo, habrá una zona en la que deberemos manipular mentalmente a una conserje para que la deje pasar.



LA ESTÉTICA será muy oscura, pero no se trata de un "survival horror". El nivel gráfico será bastante corriente, pues era un juego pensado para PS3 y Xbox 360.

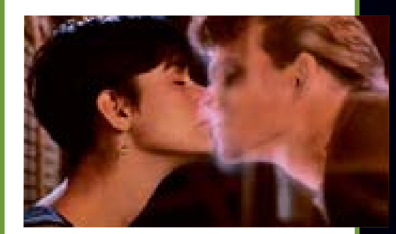


LA CIUDAD DE SALEM, famosa por sus cazas de brujas, será el lugar donde se desarrolle la aventura.

AMALGAMARÁ MECÁNICAS DE JUEGOS COMO *HEAVY RAIN, LA NOIRE, THE WALKING DEAD* E INCLUSO *METAL GEAR*



¡OJO AL DATO!



Ghost y El sexto sentido...
UN HOMENAJE A LOS CLÁSICOS DEL MÁS ALLÁ

Murdered recordará mucho a dos películas de los años 90, *Ghost* y *El sexto sentido*, en las que los fantasmas jugaban un papel esencial. El alma del protagonista seguirá presente en el mundo real y habrá personajes que serán capaces de comunicarse con él.

27 de junio · Codemasters · Velocidad

GRID AUTOSPORT

La parrilla de Codemasters vuelve a llenarse de caballos de vapor para una carrera más. ¿Será el último motor que el prolífico constructor fabrique antes de pasar a los V12 de nueva generación?

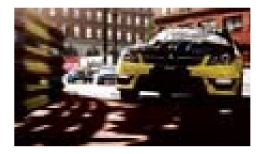
LAS CLAVES



1 CINCO ESTILOS. Habrá carreras de turismos, de monoplazas, de resistencia, de derrapes y por recorridos urbanos



2 CIRCUITOS. Habrá 22, con 100 variantes. Ya se han confirmado el Jarama, Hockenheim, Sepang y San Francisco.



3 CLUBES ONLINE. Podremos formar equipo junto a varios amigos y competir en línea bajo unos mismos colores.

CODEMASTERS es la compañía más longeva de cuantas transitan en el género de la conducción. Lejos de dormirse en los laureles, tras crear hitos como *Colin McRae Rally* o *TOCA Touring Car*, en la generación de PS3 y Xbox 360 ha ido un paso más allá, al hacerse con la licencia de la Fórmula 1 y reinventar desde cero las dos citadas sagas, rebautizadas como *Dirt* y *GRID*, respectivamente.

Precisamente, de esta última se ha anunciado, contra todo pronóstico, una nueva aparición, que seguirá la línea de la segunda entrega. El control volverá a combinar arcade y simulación, pero todo será inédito e incluso volverá la demandada cámara interior.

EN ESTA NUEVA "PARRILLA", viviremos la carrera deportiva de un piloto, con cinco disciplinas de competición muy diferenciadas. Así, habrá que unirse a equipos, cumplir requisitos de los patrocinadores o cooperar con nuestro compañero de escudería.

El multijugador tendrá más relevancia, con desafíos y clubes online integrados en la estructura de RaceNet. Puede que haya hasta derbis de demolición, aunque no están confirmados al 100%. Si jugamos offline, la IA defenderá mejor su línea y se comportará en función del tipo de carrera en la que estemos.

Técnicamente, el motor EGO volverá a dar lo mejor de sí, en especial en la recreación de los circuitos. Las gradas lucirán un aspecto más vivo que nunca y la conducción nocturna ganará peso. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Puede ser el broche de oro a una generación en la que Codemasters ha mimado como nadie al género de la velocidad.





LA VISTA INTERIOR regresará, tras ausentarse en la segunda entrega. Los motores se oirán de forma distinta cuando la usemos.



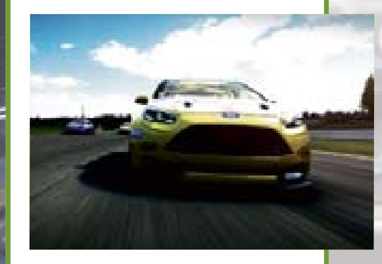
LAS CARRERAS DE RESISTENCIA se disputarán en plena noche. Los neumáticos se degradarán, pero no habrá paradas en boxes.



LOS VEHÍCULOS acumularán kilómetros, lo que obligará a hacerles reparaciones. Podremos incluso adquirir coches de segunda mano.

■ EL HEREDERO DE *TOCA TOURING CAR* RECIBIRÁ SU TERCERA ENTREGA ■

¡OJO AL DATO!



Asesoramiento editorial...

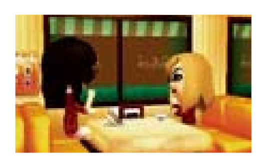
¿POR QUÉ NO PONERLE UN "3" AL TÍTULO?

El juego no será una expansión de *GRID 2*, sino algo totalmente nuevo. Sin embargo, no llevará adosado un "3", sino el subtítulo *Autosport* un guiño a una revista homónima cuyos expertos han colaborado en el desarrollo.

LAS CLAVES



1 ESCENARIOS. Habrá 23 localizaciones para cubrir las necesidades de los Miis. Salas de conciertos, tiendas, ocio...



2 PERSONAJES. La personalidad de cada Mii se colocará en una tabla en la que podremos ver la afinidad entre ellos.



3 SOCIAL. Compartir nuestro avance en redes o enseñárselo a nuestros amigos será uno de los puntos clave.

6 de junio **Simulador** **Nintendo**

TOMODACHI LIFE

¿Que este año no vas al Caribe? Las vacaciones empiezan en junio con esta isla virtual, y te ahorras el dinero de las cenas y el hotel. Eso sí, de lo que no te librarás será de los cotilleos...

PESE A LAS COMPARACIONES CON LOS SIMS Y ANIMAL CROSSING, *Tomodachi Life* contará con unas particularidades que hasta ahora no habíamos visto. La isla paradisíaca de [ponga aquí su nombre ingenioso] es un lugar en el que los Miis conviven en -relativa- armonía y generan lazos a partir de nuestros comandos. Amigos, familia, estrellas de cine, seres paranormales, futbolistas... Podremos crear el personaje que se nos ocurra, elegir su personalidad, su físico e incluso su voz.

LA GRACIA DE LA RESIDENCIA es que cada jugador podrá crear su universo acorde a su vida y preferencias. Aunque elegiremos 5 características básicas de cada Mii, ellos evolucionarán por distintos derroteros, de forma que nuestro mejor amigo puede acabar casado con Lady Gaga, pero estar enamorado en secreto de Iwata.

Nuestra isla estará dotada de tiendas y diferentes espacios (parque de atracciones, puerto, playa, cafetería, sala de conciertos, casa de empeño...) que se abrirán cuando completemos ciertas misiones (conseguir que 2 vecinos se casen, solucionar 30 problemas, regalar una canción...), y una vez abiertos nunca se cerrarán. Los personajes creados empezarán a pedirnos que les demos de comer, que juguemos con ellos para estar entretenidos o que creemos otros personajes que les hagan compañía.

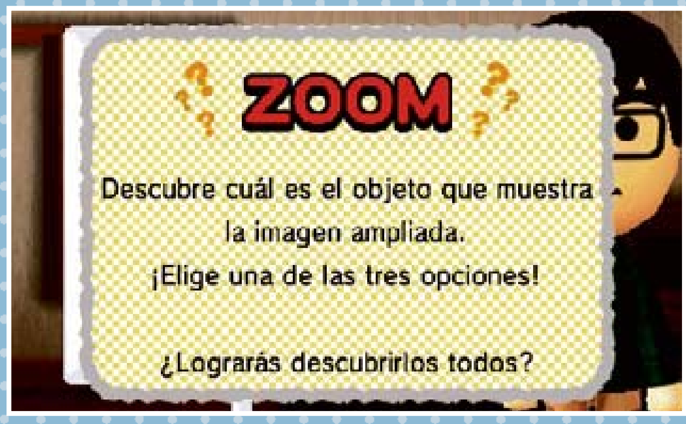
Al principio serán necesidades y deseos muy sencillos, pero irán complicándose. Veremos (y algunas veces dirigiremos) rechazos, broncas, amoríos extraños, engaños y un sinfín de historias que acabarán como nuestro pequeño ecosistema quiera. Lo mejor: el sistema de capturas y la publicación de imágenes de 3DS, dos ingredientes vitales para el sistema social.

PRIMERA IMPRESIÓN

Las primeras horas serán adictivas y nuestros vecinos nos asignarán misiones variadas. A ver si no se hace repetitivo.







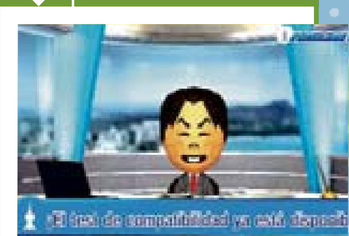
LAS ZONAS COMUNES serán el lugar perfecto para que nuestros Miis se conozcan. Algunas confidencias solo se conseguirán en la cafetería, la fuente o el parque.

LOS MINIJUEGOS ayudarán a incrementar la barra de felicidad del Mii. Cada vez que les ganemos nos regalarán algunos objetos necesarios, como cajas de medicinas.



ALGUNOS ESPACIOS permitirán actividades grupales, como la sala de conciertos, en la que nuestros Miis podrán cantar (canciones muy curiosas) y bailar todos juntos.





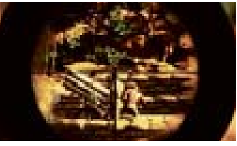
La hora de las noticias...
CON HAST 24 REPORTEROS

Las novedades de la isla aparecen en un informativo muy especial en el que todos los miembros ejercen de presentadores. Para saber qué nuevas zonas están disponibles podremos consultar los videos. Si alguno de los habitantes no tiene mucho arte, no desesperes.

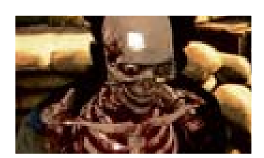


CREAREMOS NUESTROS Mii Y DECIDIREMOS SUS ACCIONES, PERO SIN SABER LAS CONSECUENCIAS

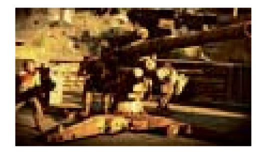
LAS CLAVES



1 INFILTRACIÓN Y DISPAROS se mezclan en un desarrollo realista, que nos ofrece gran libertad de acción.



2 LA KILLCAM nos muestra a cámara lenta el devastador efecto de nuestros disparos más certeros (y difíciles).



3 EL MULTIJUGADOR incluye varios modos cooperativos (también para ojeadores) y los tradicionales "versus".

27 de junio **Shoot´em up** **Rebellion**

SNIPER ELITE III

Un hombre solo es capaz de cambiar el curso de la guerra, especialmente si se infiltra en territorio enemigo y elimina a objetivos "selectos" armado con un rifle de precisión.

LA SAGA SNIPER ELITE ABANDONA EL TEATRO DE GUERRA EUROPEO para centrarse en las batallas del Norte de África. Así, lo que nos propone *Sniper Elite III* es que nos infiltremos (en tercera persona) en localizaciones como Tobruk, Halfaya, Siwa o Kasserine, y eliminemos a objetivos clave del ejército nazi, armados con el fusil de francotirador.

El desarrollo nos invitará a movernos con precaución por escenarios muy abiertos, infestados de centinelas alemanes muy inteligentes. Tendremos que detectar su posición con los prismáticos, aprovechar el sonido del escenario para enmascarar los disparos y acabar con ellos haciendo gala de nuestra puntería. Después, como auténticos tiradores, tendremos que "desaparecer".

LOS DISPAROS MÁS DIFÍCILES (atendiendo a la distancia, el viento, el peso de la bala...) se repetirán en la Killcam, que nos mostrará los órganos vitales de la víctima y el sistema sanguíneo, y resultará bastante "gore". Pero, ¿y las novedades? Pues esta tercera entrega nos permitirá seleccionar nuestro equipo antes de cada misión; vuelve la pistola Welrod, la ametralladora Stern y un buen puñado de explosivos, y se podrán mejorar con la experiencia. Por otro lado, podremos jugar la campaña en solitario o en modo cooperativo (con dos francotiradores o con un tirador y un ojeador) y además habrá modos "versus" de inicio: el clásico deathmatch y otros más originales, como el que ganan aquellos cuyos disparos sumen más distancia.

Hemos probado la versión "next gen" y también podemos asegurar un importante salto gráfico, en particular en lo que se refiere al tamaño y la variedad de los escenarios. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Nos encanta la mezcla de infiltración en tercera persona y disparos con el rifle de francotirador. Eso sí, recomendamos jugarlo en el dificilísimo "modo auténtico".



LOS ESCENARIOS serán muy abiertos, y reflejarán localizaciones históricas de la Segunda Guerra Mundial en el Norte de África.

EL MULTIJUGADOR nos permitirá jugar como tiradores u ojeadores en modos cooperativos y versus. Habrá un sistema de rangos y experiencia.

¡OJO AL DATO!

Un juego, dos precios

FRANCOTIRADOR ENTRE DOS GENERACIONES

El juego se pondrá a la venta en PS4 y Xbox One a un precio de 59,95 euros, pero la versión de PS3 y Xbox 360 tendrá una importante rebaja: de lanzamiento estará disponible por 39,95 euros. El desarrollo será idéntico, pero habrá diferencias técnicas.

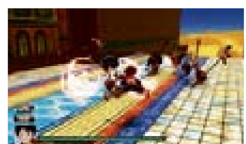
SEGÚN REBELLION, SUS CREADORES, LA CAMPAÑA DE SNIPER ELITE III DURARÁ ENTRE 12 Y 24 HORAS

PARA INFILTRARNOS podremos usar trampas explosivas, despistar con el ruido, encender pequeñas hogueras... y usar ataques cuerpo a cuerpo, además del rifle.

KARL FAIRBURNE es el tirador norteamericano de las OSS que protagoniza esta saga bélica.

LAS CLAVES

1 EIICHIRO ODA. El autor del manga ha ayudado a crear una historia inédita y dos personajes nuevos: Red Count y Pato.



2 EL DESARROLLO aunará exploración y combates en tercera persona, con un sistema de combos tipo beat'em up.



3 COOPERATIVO LOCAL. PS3 y Wii U admitirán dos usuarios a pantalla partida, mientras que Vita y 3DS llegarán a los cuatro.

27 de junio ■ Aventura ■ Bandai Namco

ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED

Los piratas del Sombrero de Paja están listos para embarcarse en una nueva aventura, pero poco tardarán en ser secuestrados. Por suerte, Luffy estará ahí para sacarles las castañas del fuego.

■ **EL MANGANIME** arrastra legiones de seguidores, y las compañías de videojuegos no pierden la ocasión de aprovechar su tirón entre los fans. Desde hace muchos años, series como *Dragon Ball, Naruto, Saint Seiya, JoJo's Bizarre Adventure* o *One Piece* han recibido infinidad de adaptaciones. Precisamente, el manga de Eiichiro Oda está a punto de desembarcar de nuevo con toda su tripulación, por medio de un juego que salió el año pasado en Japón para 3DS y que, ahora, se ha remozado para lanzarlo también en PS3, Wii U y PS Vita.

La historia contará con dos personajes nuevos: Pato, un mapache que será capaz de materializar objetos a base de pintarlos en hojas, y Red Count, un pirata que secuestrará a casi todos los tripulantes del Sombrero de Paja cuando arriben a Isla Perdida, el paraje donde se ambientará la aventura. Luffy escapará a su presa y, seguidamente, deberá rescatar a sus compañeros, en un desarrollo que combinará exploración y combates, con la posibilidad de manejar a diversos personajes.

→ **EL ARGUMENTO** será totalmente inédito, pero Eiichiro Oda ha colaborado en el proyecto, por lo que la fidelidad al manganime está garantizada. Así, entre los jefes finales, se contarán viejos conocidos como Crocodile, Rob Lucci o Caesar Clown. Además, habrá un modo Coliseo donde aguardará el estrambótico Donquixote Doflamingo. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

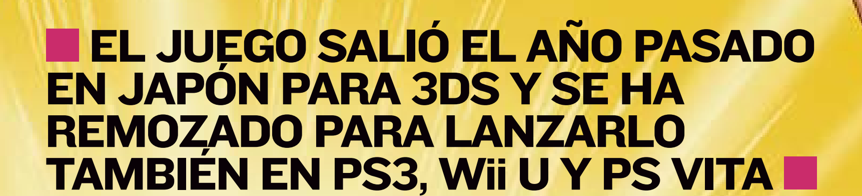
Será todo un servicio a los fans, con una historia inédita en la que ha participado Eiichiro Oda. Habrá que ver si el sistema de combate no resulta muy "machacabotones".



LA AVENTURA se desarrollará en la Isla Perdida, un enclave inédito. Tendremos la oportunidad de construir una base y añadirle elementos poco a poco, como tiendas.

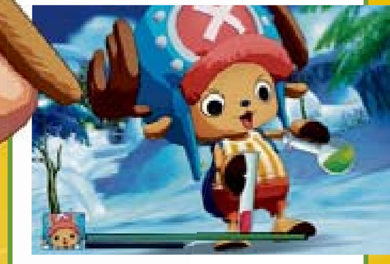


HABRÁ DIVERSOS MINIJUEGOS, que apostarán por los QTE y los reflejos. Así, podremos realizar actividades tan relajantes como pescar o cazar insectos.



■ EL JUEGO SALIÓ EL AÑO PASADO EN JAPÓN PARA 3DS Y SE HA REMOZADO PARA LANZARLO TAMBIÉN EN PS3, Wii U Y PS VITA ■

¡OJO AL DATO!



Se acorta la brecha temporal...
LLEGARÁ CASI AL MISMO TIEMPO QUE A JAPÓN

Antiguamente, desde que algunos juegos salían en Japón hasta que llegaban a Occidente, podían pasar años. Sin embargo, en este caso, versión de 3DS al margen, el lapso temporal será de sólo dos semanas, ya que las versiones de PS3, Wii U y PS Vita salen allí el 12 de junio.



COLISEO DE BATALLA será un modo independiente donde deberemos afrontar combates multitudinarios y contra enemigos de la talla de Donquixote Doflamingo.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

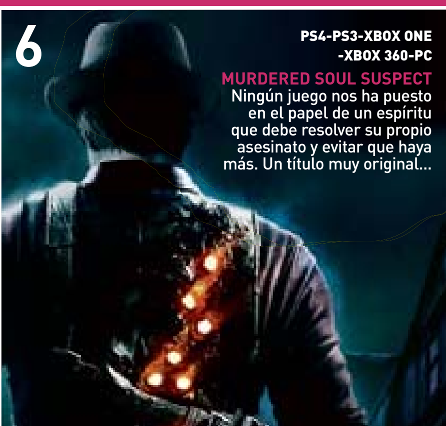
JUNIO



6

ESTRENO EN CINE

X-MEN: DÍAS DE FUTURO PASADO. Los dos líneas temporales (la actual y la del pasado) se darán la mano en esta nueva y espectacular cinta.¿Será la peli de superhéroes definitiva?



6

PS4-PS3-XBOX ONE -XBOX 360-PC

MURDERED SOUL SUSPECT Ningún juego nos ha puesto en el papel de un espíritu que debe resolver su propio asesinato y evitar que haya más. Un título muy original...



6

3DS

TOMODACHI LIFE. Nintendo lanzará en España una de sus "japonesadas", un título social muy en la línea de *Animal Crossing*, pero con un grado de locura y simpatía superior.



9-12

TODAS

E3 EXPO. La feria más importante del videojuego se celebra en Los Angeles y daremos cumplida cuenta de todo lo que allí pase, tanto en la web como en la revista.



20

PS4-XBOX ONE

EA SPORTS UFC. Las artes marciales mixtas saltarán a la lona de la nueva generación el mes que viene, llevando este brutal deporte de contacto a un nuevo nivel visual.

25

PS4-PS3-XBOX ONE-XBOX 360-PC

VALIANT HEARTS: THE GREATEST WAR UbiSoft firma una prometedora aventura con puzles y plataformas inspirado en la I Guerra Mundial, con un estilo gráfico único y con una dureza argumental rara en vez vista en juegos.





27

PS4-PS3-XBOX 360-VITA-PC

MOTOGP 14. La temporada de motociclismo puede estar ya decidida en la vida real, pero en consola aún puedes llevar a lo más alto al piloto de tus amores...



27

PS4-PS3-XBOX ONE-XBOX 360-PC

SNIPER ELITE 3. Tras arrasar en Europa, el sigiloso francotirador viaja al norte de África para aniquilar más objetivos clave nazi. Sigilo y acción en estado puro...



27

PS4-PS3-XBOX 360-VITA-PC

ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED. Luffy y compañía nos llevan al Nuevo Mundo, para visitar una isla creada para la ocasión y contarnos una historia completamente original.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Drakengard 3	PS3	21 de mayo
•R-Type Dimensions	PS3-360	21 de mayo
•Borderlands 2	Vita	23 de mayo
•F-1 2013 (Complete Ed.)	Vita	23 de mayo
•Watch Dogs	Todas	27 de mayo
•Mind Zero	Vita	28 de mayo
•Mario Kart 8	Wii U	30 de mayo
•Worms Battlegrounds	PS4-XO	30 de mayo
•BloodBath	PS3-360	30 de mayo
•Kick Ass 2	PS3-360-PC	30 de mayo
•Wildstar (Deluxe Ed.)	PC	3 de junio
•PS Vita Pets	PS Vita	4 de junio
•Faming Simulator 14	3DS-Vita	6 de junio
•Air Conflicts Vietnam	PS4-PS3-Vita-PC	8 de junio
•Feria E3 Expo	Los Angeles	10/12 de junio
•Como entrenar a...	PS3-360-Wii U-3DS	13 de junio
•Tarzán	Cine	13 de junio
•Battle Princess of Arcadias	PS3	18 de junio
•Yo, Frankenstein	Cine	20 de junio
•Transformers: Rise of...	Todas	24 de junio
•GRID Autosport	PS3-Xbox 360-PC	27 de junio
•Tropico 5	PS4-Xbox 360-PC	27 de junio
•MouseCraft	PS4-Xbox 360-PC	27 de junio
•LEGO Ninjago Nindroids	3DS-Vita	30 de julio
•Sacred 3	PS3, 360, PC	22 de agosto
•The Evil Within	PS4-Xbox One	29 de agosto
•Street Fighter IV Ultra	PS3-Xbox 360-PC	agosto
•Super Smash Bros.	3DS	Verano
•Destiny	PS4-PS3-XO-360-PC	9 de sept.
•Alien Isolation	PS4-XO-PC	7 de octubre
•Call of Duty Adv. Warf..	PS4-PS3-XO-360-PC	4 de nov.
•Far Cry 4	PS4-PS3-XO-360-PC	18 de nov.
•The Elder Scrolls Online	PS4-Xbox One	2014

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 124

LANZAMIENTOS EN BLU-RAY Y DVD. La LEGO Película es el lanzamiento más fuerte del mes, sin menospreciar títulos como Robocop, El Lobo de Wall Street, Jack Ryan: Operación Sombra o 47 Ronin La Leyenda del Samurái...

PÁGINA 122

TECNOLOGÍA

Smartphones, tabletas, dispositivos And...d, headsets, volantes, pads, monitores, cámaras de fotos... el último grito tecnológico está en esta selección.

PÁGINA 128

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Con el estreno de Godzilla, repasamos los muñecos y figuras, sin olvidar una chupa que imita el estilo de *Watch Dogs*, peluches de Alien, libros sobre la sabiduría "friki", la reedición de Asilo Arkham...

EN ESTE NÚMERO...

Si *Mario Kart 8* o *Wolfenstein* no han acabado con todos tus ahorros, no pierdas de vista nuestras sugerencias para todos los bolsillos, desde los últimos blu-rays... hasta los últimos modelos de smartphone.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.




Un monitor prácticamente para todo

■ **Nombre:** AOC i2473Pwy ■ **Compañía:** AOC
■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 270 €

Si buscas una pantalla multiuso para el PC, jugar con la consola o ver películas, este modelo de 24" te hará el apaño. Es fullHD, con panel IPS y una respuesta de 5 ms, Sus puntos fuertes están en la base: 2 altavoces Onkyo de 7 w (el mejor sonido en un monitor), dos puertos HDMI, uno analógico D-SUB, entrada para cascos y otra para conectar el sonido del PC. Lo mejor: los puertos HDMI son compatibles con MHL y Miracast, por lo que puedes conectar tu móvil por cable o Wi-Fi para ver tus vídeos, música, etc. en la pantalla.
www.aoc-europe.com/es/home.html

VALORACIÓN: ★★★★



Dos Dual Shocks para los fanáticos

■ **Nombre:** Mando PS3 ■ **Compañía:** Indeca
■ **Sistema:** PS3 ■ **Precio:** 39,95 €

Por regla general, los mandos diseñados por terceros suelen pecar de flojear en algunos aspectos... pero Indeca tiene un par de ellos que casi parecen el mando oficial de PS3. Tacto, gomas, gatillos... todo recuerda al mando oficial (excepto la cruceta, que es un pelín más tosca). Todo por un precio sensiblemente más bajo (39,95 €) y, además, serigrafiados con los motivos de Pac-Man (este año estamos de aniversario) o Los Vengadores.
www.indecabusiness.com/es/

VALORACIÓN: ★★★★



Una tablet... ¿¿¿que es un smartphone???

■ **Nombre:** Zielo Tab 100 ■ **Compañía:** Woxter ■ **Sistema:** Android ■ **Precio:** 189 €

Normalmente, las tabletas, sirven para navegar, leer, utilizar apps... pero no para realizar llamadas telefónicas con nuestro operador. Este modelo, con ranura Doble Sim, sí permite realizarlas... aunque por su gran tamaño (panel IPS de 10,1 pulgadas), casi es recomendable utilizar un headset bluetooth. En su interior, además, alberga todo lo que se le puede pedir a un dispositivo de este tipo: Quad Core, 1 GB de RAM, 8 GB de almacenamiento interno (ampliable a 64 GB más con tarjetas micro SD), 3g, Wi-Fi, Bluetooth 4.0, localización A-GPS y e-Compass... Y todo por menos de 200 €.
http://woxter.es/

VALORACIÓN: ★★★☆



Inmortaliza tus escenas de "riesgo"

■ **Nombre:** Sport Cam ■ **Compañía:** Energy System ■ **Plataforma:** - ■ **Precio** 99,99-199 €

Llega el buen tiempo y con él, la hora de hacer el cabra en la piscina, la bici, el campo... Puedes grabar a 1080p y 30 fps todos tus momentos con esta gama de cámaras deportivas, que a grandes rasgos, se diferencian por los modos de grabación y los accesorios que incluyen (el modelo más caro cuenta con una pulsera para manejarla de forma remota, diversos kits de sujeción...), aunque todas cuentan con carcasa sumergible hasta 5 metros, lente angular...
www.energysistem.com/es/

VALORACIÓN: ★★★☆



El sonido más... "titánico" de Xbox

■ **Nombre:** Titanfall Ear Force Atlas
■ **Compañía:** Turtle Beach ■ **Precio:** 149 €
■ **Plataforma:** Xbox One, Xbox 360, PC

El genial shooter de Respawn sigue recibiendo productos oficiales, como es este auricular compatible con todas las versiones del juego (e incluso algunos dispositivos portátiles). Es estéreo, pero eso no le impide ofrecer un sonido atronador, con control independiente para el sonido y el chat de voz Xbox One incluido (a través del pertinente adaptador, eso sí). Cuentan además con un diseño ligero y cómodo, adornado con motivos del juego.
www.turtlebeach.com/

VALORACIÓN: ★★★★

El streaming llega al salón

■ **Nombre:** Chromecast ■ **Compañía:** Google
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 35 €

Vivimos en una sociedad cada vez más digital, y este tipo de productos es un fiel reflejo de eso. Chromecast es un "dongle" o llave que se conecta a uno de los puertos HDMI de tu tele HD para recibir streaming de vídeo y música desde tu smartphone, tablet o portátil. Una forma de ver en pantalla grande los vídeos de Youtube, tus compras de Google Play Video y Music o de otras aplicaciones, Rdio (una app con cientos de emisoras). Y en el futuro habrá más aplicaciones compatibles...
www.google.es/intl/es/chrome/devices/chromecast

VALORACIÓN: ★★★☆



NO LO PIERDAS DE

SMARTPHONE

¿El nuevo rey de la gama alta?

■ **Nombre:** HTC One M8 ■ **Compañía:** HTC
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 729 €

2014 está siendo un año interesante en cuanto a smartphones. Hace poco os hablábamos del genial Z2 de Sony y este mes toca otro peso pesado, el HTC One m8. Un terminal que une estructura prácticamente metálica (un 90% es metal) con una pantalla fullHD Super LCD de 5", procesador Qualcom Snapdragon 801 Quad Core, 2 Gb de RAM... vamos, que en cuanto a tecnología está entre los mejores. Pero además tiene ideas originales, como una doble cámara en la parte trasera, que nos permite realizar ajustes tras tomar una foto (como desenfocar el plano principal o posterior. Eso sí, es caro...
www.htc.com/es/

VALORACIÓN: ★★★★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de c

La LEGO película

- Género **Animación**
- Director **Philip Lord y Chris Miller**
- Precio Blu-Ray **20,50 €**
- También Blu-Ray 3D **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: La LEGO película cuenta la historia de Emmet, una figurita normal y corriente que descubre por casualidad una reliquia valiosísima para derrocar al tirano que está dispuesto a destruir su mundo. Pronto se verá inmerso en una lucha sin cuartel junto a un grupo de lo más variopinto. Con ritmo, muchas dosis de acción y sobre todo buen humor, la cinta nos propone una vuelta de tuerca de la clásica historia del héroe encargado de salvar al mundo y se cachondea de lo lindo de los supers: tenemos un Batman obsesionado con los bafles y a un Linterna Verde acomplejado.

EXTRAS: Escenas eliminadas, vídeo promocional, historias sobre el guión, fan made films, clips musicales de Batman y de la pegadiza canción"Todo es fabuloso", comentario especial y otros muchos extras casi interactivos: "¡Míralo, constrúyelo!", "Desbloquea secretos", etc.

Jack Ryan: operación sombra



- Género **Thriller, acción**
- Protagonistas **Chris Pine, Kevin Costner, Kenneth Branagh y Keira Knightley**
- Director **Kenneth Branagh**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También DVD **19.95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



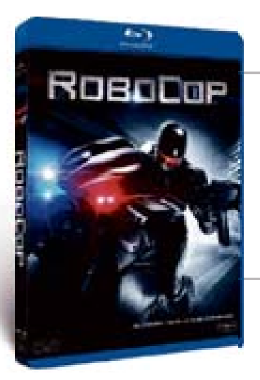
ARGUMENTO: Veterano de guerra tras un aparatoso accidente, Jack Ryan mantiene una doble vida como analista financiero y agente de la CIA. Pronto descubre un complot que puede hundir la economía estadounidense y sembrar el caos en el mundo, para lo que tendrá que pasar al trabajo de campo y enfrentarse al peligroso Cheverin.

EXTRAS: Escenas eliminadas y extendidas, comentario del director y los protagonistas y varios clips de vídeo sobre la producción.





RoboCop



- Género **Ciencia-ficción, acción**
- Protagonistas **Joel Kinnaman, Gary Oldman, Michael Keaton y Abbie Cornish**
- Director **José Padilha**
- Precio Blu-Ray **19,95 €**
- También DVD **17,95 €**

ARGUMENTO: Padilha ha sacado adelante el reboot de RoboCop. Para ambientar la historia damos un salto temporal y nos situamos en el año 2028, en un futuro no muy lejano. OmniCorp es la multinacional puntera en el desarrollo de aplicaciones robóticas para el ámbito sanitario y la seguridad. Sin embargo, EE.UU. prohíbe el uso de la violencia a robots. De esta forma OmniCorp debe buscar una estrategia comercial para meterse en el mercado. Tras ser gravemente herido en un atentado a la puerta de su casa, e agente Alex Murphy se convierte en su objetivo. Será transformado en un híbrido robótico y la excusa ideal de OmniCorp para vencer la reticencia del Senado.

EXTRAS: Escenas eliminadas y dos clips de vídeo "Presentación del producto de OmniCorp" y "RoboCop: ingeniería para el siglo XXI".

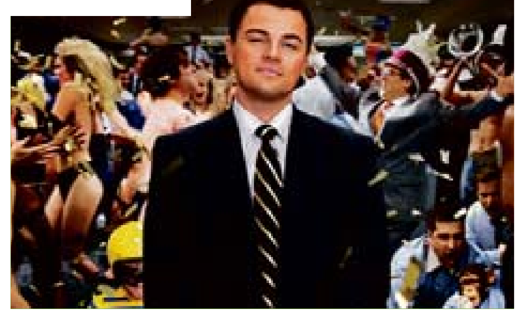
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆

El lobo de Wall Street



- Género **Biopic**
- Protagonistas **Leonardo DiCaprio, Jonah Hill, Matthew McConaughey y Jean Dujardin**
- Director **Martin Scorsese**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También Edición metálica **26,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Seguiremos la frenética y opulenta forma de vida de un corredor de bolsa que acabó recluido en una prisión federal acusado de manipular valores bursátiles en la década de los noventa. Se trata de una película basada en la autobiografía de Jordan Belfort que nos lleva a conocer su tren de vida, sus derroches y su total falta de pudor para los negocios sucios.

EXTRAS: Mesa redonda y dos clips "La manada de lobos y "A lo loco".

La leyenda del samurái (47 Ronin)



- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Keanu Reeves, Cary-Hiroyuki Tagawa, Rinko Kikuchi y Hiroyuki Sanada**
- Director **Carl Erik Rinsch**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También en Blu-Ray 3D **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Se trata de la adaptación a la gran pantalla la "leyenda de los 47 Ronin". En ella, un grupo de samuráis pierde a su líder cuando éste es asesinado por un alto funcionario llamado Lord Kira. Juntos buscarán venganza mientras se les une el mestizo Kai, un paria en quien nadie confía excepto la hija del samurái muerto: Mika, de la que quedará prendado.

EXTRAS: Escenas inéditas, efectos especiales, y clips de vídeo exclusivos.

CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande



X-Men
Días del futuro pasado

■ Estreno 6 junio ■ Director Bryan Singer ■ Productora Marvel Ent. ■ Protagonistas Hugh Jackman, Ian McKellen, Patrick Stewart, Jennifer Lawrence, etc.

Bryan Singer retoma el timón de la saga X-Men, y se ve que no va a reparar en esfuerzos para conseguir una película espectacular. Reagrupará a los protagonistas de la primera saga con los del reboot X-Men: primera generación que, gracias a los viajes en el tiempo, intentarán que su futuro sea diferente.

En el núcleo de la acción tendremos a las potentes Industrias Trask, que con el paso de los años se van fortaleciendo hasta convertirse en una amenaza formidable.

Peter Dinklage, archiconocido por su papel de Tyrion en la popular serie Juego de tronos, es Bolivar Trask en la ficción: el máximo responsable de dicha corporación. Su finalidad principal será la de detectar y someter a los mutantes gracias a la fabricación de "los centinelas", unos robots letales que irán incrementando su potencial devastador hasta convertirse en una verdadera pesadilla, lo que hará que Lobezno tenga que viajar en el tiempo para cambiar el devenir de la historia.

Recordad que merecerá la pena aguantar un rato en la butaca para ver la escena post-créditos de X-Men: días del futuro pasado, ya que nos servirá de enlace con la siguiente película, titulada X-Men: Apocalypse, que llegará a los cines en 2016. Si os encandila el universo mutante, tenéis una cita ineludible con Jennifer Lawrence, Hugh Jackman, Ian McKellen, Patrick Stewart, Michael Fassbender, Ellen Page, James McAvoy... ¿quién se puede resistir?



MÍSTICA NO PERDONA. Jennifer Lawrence pondrá contra las cuerdas a quien se ponga en su camino. La mutante azul nos va a deslumbrar en esta entrega.



ELLEN PAGE Y SHAWN ASHMORE, Gata-Sombra y el Hombre de Hielo, formarán parte de la coalición mutante que agrupará a todas las facciones para sobrevivir.





Dragon Ball Z Battle of Gods

■ Estreno **30 mayo** ■ Productora **Toei Animation Co.**

Proyectada por primera vez en España en la pasada edición del Festival de Cine de Sitges con llenazo en la sala, se estrena al fin en los cines Battle of Gods (en principio en Cataluña y País Vasco. Podéis consultar en nuestra web en qué cines se proyectará y con qué profesionales del doblaje contará).

Dirigida por Masahiro Hosoda, nos lleva a los sucesos que tienen lugar tras la batalla de Buu. El dios Birus de la destrucción despierta para cumplir un sueño premonitorio en el que se enfrentaba a un ser tan terriblemente poderoso como él: el dios Super Saiyano. Acompañado del misterioso Uis, viaja a la tierra para encontrar a los últimos saiyanos que quedan con vida.

Taquilla

Datos 9 al 11 de mayo en España		
1	Ocho apellidos vascos	1.252.300 €
2	Malditos vecinos	607.200 €
3	Violetta. La emoción del concierto	510.600 €
4	Divergente	371.300 €
5	3 días para matar	257.800 €
6	Carmina y amén	253.700 €
7	The Amazing Spider-Man 2	242.600 €
8	Río 2	224.600 €
9	Pompeya	160.100 €
10	Aprendiz de gigoló	149.100 €

El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Guardianes de la galaxia: humor espacial

Marvel tiene muchísimo que ofrecer, como está demostrando con su calendario de estrenos. El 14 de agosto llegará a España Guardianes de la galaxia, la décima película del universo marvelita basada en los cómics que iniciaron su andadura en 1969 y su posterior relanzamiento en 2008.

Se trata de una cinta dirigida por **James Gunn**, el guionista de *Lollipop Chainsaw*, que se centra en un curioso equipo de individuos abocados a convertirse nada menos que en **protectores de la Vía Láctea**. Chris Pratt da vida a **Peter Quill**, un tipo con un ego a prueba de balas que se autodenomina **Star-Lord** y que se convierte en la presa de un implacable cazarrecompensas tras robar una misteriosa esfera.

Ronan, el villano de turno (interpretado por Lee Pace), irá tras sus talones, lo que le obligará a pactar una tregua con cuatro inadaptados que se convertirán en sus compañeros de fatigas: ¡aten tos, que no tienen desperdicio! Ellos son: **Rocket Racoon** (con la voz de Bradley Cooper), un mapache acostumbrado a las armas; **Groot** (con la voz de Vin Diesel), un humanoide con forma de árbol; la mortal y enigmática **Gamora** (Zoe Saldana) y el vengativo **Drax el destructor** (Dave Bautista).

El director se ha mostrado emocionado por tener la ocasión de realizar esta adaptación: "Es lo mejor de Marvel... ¡y me ha tocado a mí hacerlo!", ha llegado a confesar a la prensa. A juzgar por los avances que se han ido colando en la red, tenemos que decir que la película va a ser **muy divertida**, todo un golpe de timón hacia el género de la **space opera** que nos hará reír con gusto.

Y, como no podía ser de otra manera, el incombustible y simpatiquísimo **Stan Lee** ya ha rodado su cameo, ¡ya sabéis que sin él no sería lo mismo! Aunque en un principio se rumoreó que no aparecería, al no ser el creador de los personajes, finalmente sí que hará acto de presencia, porque al menos Groot sí que fue uno de los personajes en los que trabajó en los 60 junto a **Jack Kirby** y **Dick Ayers** aunque luego fue reconcebido en 2006 y solo más tarde entró a formar parte de la entente de **Guardianes de la galaxia.**

Si queréis saber más, visitad el especial de la película en nuestra web: **www.hobbyconsolas.com/especiales/guardianes-galaxia**

« EN AGOSTO LLEGARÁ ESTÁ SPACE OPERA DE MARVEL »



LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando



Sabiduría Friki

El mundo del frikismo ha dado pie a muchas frases célebres. Este libro recopila las 200 mejores, ya provengan de los videojuegos, el cine, los cómics... Cada una de estas grandes citas sirven como excusa para contextualizar las obras de las que se extrajeron (desde Super Mario Bros. hasta Los Simpson), de una forma amena y sencilla. Si quieres convertirte en un friki "multitarea", más te vale leerte este libro de pe a pa.

Publicado por: Hidra
Precio: 15 €

Asilo Arkham

ECC Editores recuperan uno de los cómics más legendarios de Batman. El guión de Grant Morrison y los arriesgados trazos de Dave McKean dieron como fruto una obra que revolucionó el cómic en 1989 y que aún conserva su fuerza. Los internos de Arkham Asylum, liderados por el Joker, se hacen con el control del hospital psiquiátrico. Sólo tienen una demanda: que Batman se adentre en esta prisión. ¿Os suena la trama? Si, el juego de Rocksteady le debe mucho...

Publicado por: Panini Comics
Precio: 21,50 €



Piano O era Final Fantasy VII/VIII/IX

Las maravillosas partituras de Nobuo Uematsu cobran nueva vida al piano, gracias a los arreglos de Hiroyuki Nakayama. 12 cortes que recogen algunos de los temas más memorables de *FFVII*, *VIII* y *IX*, en una selección que volverá locos a los fans de la saga de RPG de Square. Ideal para amenizar una tarde de lluvia o para demostrar a tus padres que los videojuegos son una obra de arte.

Editado por: Sony Music Distribution
Precio: 18,82 €



SoulCalibur: New Legends of Project Soul

Los colosos de Udon vuelven a la carga con un nuevo y espectacular libro de arte. En esta ocasión han "saqueado" los archivos de Namco para rescatar todos los diseños de *SoulCalibur* , con fichas de todos los personajes, bocetos, storyboards, entrevistas exclusivas a sus creadores y mucho más. Podrás conocer a fondo la gestación del juego y babear a placer ante sus 192 páginas a todo color, condensadas en un deslumbrante tomo de tapa blanda. Todo un regalo para los fans de la lucha.

Publicado por: Udon Entertainment
Precio: 30,78 €

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Un clásico de la cultura pop japonesa, por fin al alcance de todos los bolsillos

Ser un fan occidental de Godzilla nunca ha sido fácil. El poco merchandising que llegaba era de importación y con precios de escándalo. Afortunadamente, y gracias al estreno de la nueva película del monstruo de la Toho, las jugueterías han sido invadidas por todo tipo de muñecos del saurio radioactivo, con el sello de Bandai. Desde el set Destruction City (24,95 €), compuesto por las figuras articuladas de Godzilla y Muto, 5 vehículos militares y 3 edificios en ruinas, a la figura articulada con luz y sonido de 30 cm (39,64 €). La opción más económica es la figura de 15 centímetros con una cola demoledora, por tan sólo 19,97 €.

Más información en: www.vistoenpantalla.com





Sólo te faltará el móvil para lucir como Aiden Pearce

Ya queda poco para disfrutar de *Watch Dogs*, la nueva creación de Ubi. Pero si quieres llevar la experiencia más allá del juego, te recomendamos este abrigo de cuero auténtico, imitación perfecta del de Aiden Pierce producida por Angel Jackets. Además de respetar el diseño original, incorpora 2 bolsillos exteriores y 2 interiores, además de un suave forro interior de terciopelo. Está disponible en 7 tallas: desde XS hasta XXXL, para los hackers "fuertecitos".

Más información en: www.amazon.co.uk
Precio: 140,88 €



El xenoformo más adorable de todos los tiempos

Ningún amante de Alien se resistirá a este peluche de 30 cm. de altura, con un encantador look "superdeformed" (o SD) y una mandíbula de plástico retráctil, que haría sonreír al mismísimo H.R. Giger. Para accionar su mandíbula sólo tendrás que apretar la barriguilla del xenoformo, aunque será difícil que asustes a nadie. Con licencia oficial y confeccionado en poliéster, al verlo sólo podemos rezar para que salga a la venta una versión SD de Predator y así recrear los duelos más monos de la historia.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: [illegible]4,82 €

¿Necesitas una luz extra en tu habitación? Déjaselo a tu amigo Spiderman

Esta original lámpara, con un tamaño de 24 centímetros y confeccionada en plástico, llenará de frikaza elegancia la habitación de cualquier fan de los cómics del trepamuros. Gracias a los vinilos incluidos podrás recrear la sensación de que el propio Spidey ha atravesado el muro para iluminar la habitación, gracias a sus LEDs, alimentados por tres pilas AAA. Ideal para niños con miedo a la oscuridad y adultos sin complejos.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 49,90 €



¡NOS VAMOS AL E3!

A LA VENTA EL 23 DE JUNIO

Viajamos a Los Angeles para contaros de primera mano todo lo que pase en el evento más importante de la industria del videojuego: el "Electronic Entertainment Expo" o E3

Y TE LO CONTAMOS TODO:

- Las conferencias de Sony, Microsoft y Nintendo
- Todos los juegazos de la feria
- Los nuevos anuncios
- Entrevistas

STAFF

DIRECTOR
Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE
Abel Vaquero
REDACTOR JEFE
Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB
David Martínez
JEFE DE SECCIÓN
Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN
Laura García Huertos
MAQUETACIÓN
Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Rubén Guzmán, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto Ganskopf, Javier Gamboa, Juan Carlos Ramírez, Bruno Sol, Raquel Hernández, Roberto J. Anderson, Gustavo Acero, Laura Gómez

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)



Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.



NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

La seguridad es algo que te da la experiencia.
Y el sistema de frenado de emergencia anti-colisiones múltiples,
el sistema de detección de fatiga,
el control de velocidad de crucero adaptativo “ACC”,
la cámara de marcha atrás, el Mirror Link,
la función de frenado de emergencia en ciudad,
la selección de perfiles de conducción,
el Fr
y el

Nuevo Volkswagen Polo.
Nunca un Polo te dio tanta seguridad.

Volkswagen Polo Edition 1.0 75 CV/ 55 kW 3p por 9.600€*:	
Aire acondicionado	Sistema Start&Stop
Connectivity Package (Bluetooth y USB)	Airbags frontales, laterales y de cabeza
Radio CD con pantalla táctil a color de 5"	Control de presión de neumáticos
4 altavoces	Faros halógenos y luz de marcha diurna
Sistema de frenado anti colisiones múltiples	Retrovisores térmicos con ajuste eléctrico
ESC, ABS	Elevalunas eléctricos
Asistente de arranque en pendientes	Anclajes Isofix
Un árbol de serie para neutralizar las emisiones de CO_2 de los primeros 3.030 km (conoce más en ThinkBlue.es)	

Descubre toda la seguridad del nuevo Polo en nuevopolo.com



Síguenos en:



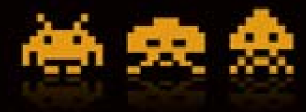


Das Auto.

Volkswagen Polo Edition 1.0 75 CV/ 55 kW 3p: consumo medio (l/100 km): 4,8. Emisión de CO_2 (g/km): 108.

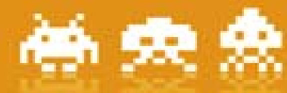
*PVP recomendado en Península y Baleares de 9.600€ para un Volkswagen Polo Edition 1.0 75 CV/ 55 kW 3p (IVA, transporte, impuesto de matriculación, descuento de marca y concesionario y Plan PIVE 5 incluidos), siempre que se entregue a cambio un coche de más de 10 años y se financie a través de Volkswagen Finance EFC S.A., según condiciones contractuales un capital mínimo de 8.500€, con una permanencia mínima de la financiación de 36 meses. La oferta de financiación lleva asociada la contratación de un seguro con la Compañía Zurich de la modalidad de todo riesgo con franquicia de 300€, para reparaciones efectuadas en la Red Oficial Volkswagen, para mayores de 25 años en el momento de la contratación, mediado por Volkswagen Insurance Services Correduría de Seguros, S.L. inscrita en el Registro Especial de Sociedades de Correduría de Seguros con la clave J-0667. Oferta válida para clientes particulares y autónomos hasta 30/06/2014 o finalización del Plan PIVE. Incompatible con otras ofertas financieras. Modelo visualizado: Polo Sport con opcionales.





Los 30 juegos más influyentes de la historia

1978-2014 DE SPACE INVADERS A NUESTROS DÍAS


Colección
HOBBY
CONSOLAS






SUMARIO

LOS 30 JUEGOS + INFLUYENTES

POR HOBBY CONSOLAS

PRESS START

SPACE INVADERS

▶JUNIO 1978 ▶MATAMARCIANOS
▶TAITO ▶RECREATIVAS
▶Influencias en: ***Galaxian, Moon Cresta y casi cualquier otro matamarcianos***





EL ORIGEN DEL EXTERMINIO MARCIANO

Definir las bases de un género no es algo que esté al alcance de todos… y eso fue lo que hizo *Space Invaders* con los shoot'em up (o matamarcianos) en 1978. Un juego simple a todas luces -acabar con oleadas de naves que bajan por la pantalla-, pero que introdujo mecánicas como cubrirnos tras edificios que se van destruyendo. Su peso es tal, que todos los títulos del género le deben algo. Está, además, considerado como uno de los primeros juegos de la época dorada de los salones recreativos y título clave en el renacer del videojuego…



DRAGON'S LAIR

▶JUNIO 1983
▶PELÍCULA INTERACTIVA
▶RECREATIVAS
▶CINEMATRONICS
▶Influencias en: ***Space Ace, Cliff Hanger, Road Blaster…***

CUANDO JUGAR ERA CUESTIÓN DE REFLEJOS

Puede que no fuera el primero en plantear los Quick Time Events o pulsar un botón o dirección en el momento justo (*Wild Gunman* flirteó con el concepto antes), pero sí fue el que basó toda su jugabilidad en ellos. Una mecánica con la que guiábamos al intrépido Dirk por la guarida del dragón para salvar a la bella princesa Daphne, todo con el acabado de una peli de Don Bluth. El término lo acuñó *Shenmue*, y lo han utilizado cientos de juegos más, desde *God of War* a *Beyond*…



Fue el gran estandarte de la primera consola “masiva” y el referente de las plataformas.

SUPER MARIO BROS

▶SEPTIEMBRE DE 1985

▶PLATAFORMAS ▶NINTENDO ▶NES

▶Influencias en: *Sonic*, *Alex Kidd*, *Donkey Kong Country*, *Rayman*, *DuckTales*, *Kirby*...

DEFINIENDO EL MUNDO Y COMENZANDO UN MITO

Tras hacer su debut en la recreativa *Donkey Kong*, el fontanero anteriormente conocido como Jumpman pasó a llamarse Mario y a protagonizar un juego que marcaría un antes y un después en la industria, con decenas de entregas posteriores. Creado por Shigeru Miyamoto, el título constaba de escenarios de avance lateral, en los que debíamos dar multitud de saltos de todas las formas y colores: cogiendo carrerilla, saltando sobre los enemigos, esquivando cadenas de fuego... Con la friolera de 40 millones de cartuchos vendidos, fue el estandarte absoluto de NES, la primera consola masiva de videojuegos. La industria le debe mucho.





METROID

▶AGOSTO DE 1986 ▶AVENTURA
▶NINTENDO ▶NES
▶Influencias en: *Castlevania Symphony of the Night*, *Tomb Raider*, *Guacamelee*, *Cave Story*...

¡LAS MUJERES AL PODER!

La cazarrecompensas Samus Aran fue la iniciadora de un subgénero aventurero que, años más tarde, acabaría siendo calificado como "Metroidvania" (combinación de los nombres de *Metroid* y *Castlevania*, sus dos mayores exponentes). El diseño en 2D era similar al de *Super Mario Bros*, pero, en lugar de por un avance unidireccional, se apostó por un sistema de exploración no lineal que permitía ir hacia cualquier parte de los anchos escenarios. Así, era obligatorio retroceder a áreas previas a medida que obteníamos nuevas habilidades, como la icónica morfosfera o los disparos de misiles.

Otra característica es que, bajo una apariencia robótica, se ocultaba, en realidad, una mujer, algo que era insólito y que sólo se descubría en algunos de los cinco finales distintos que había.

Su exploración no lineal acabaría dando lugar a un subgénero conocido con el nombre de Metroidvania.



Su juego cooperativo o el desarme de enemigos marcaron el género.

DOUBLE DRAGON

▶1987 ▶LUCHA ▶TECHNŌS JAPAN ▶RECREATIVAS

▶Influencias en: *Final Fight*, *Golden Axe, Streets of Rage* y un larguísimo etcétera.

LAS PELEAS (PARA 2) LLEGAN AL BARRIO

Kung Fu Master y *Renegade* (*Nekketsu Koha Kunio-Kun* en Japón) fueron dos de los pioneros en el género beat'em up, tratando temas como la venganza o el rescate de la novia secuestrada, pero el que lo llevó a un nuevo nivel, el que sentó las bases de lo que vendría después, fue *Double Dragon*. Primero, porque introdujo el modo cooperativo para dos jugadores (¿quien no recuerda el combate final entre los dos hermanos para quedarse con la chica?), combinaciones de botones para realizar ataques y opciones como desarmar al rival (y usar bates, látigos...). Fue "clonado" hasta la saciedad.



Inspirado por la infancia de Shigeru Miyamoto, fue precursor del género del rol.

THE LEGEND OF ZELDA

▶FEBRERO DE 1986 ▶AVENTURA
▶NINTENDO ▶NES
▶**Influencias en:** ***Darksiders, ICO, Phantasy Star Okami, God of War, Secret of Evermore...***

PRINCESAS Y MAZMORRAS

Como decía cierta consigna, “cada juego tiene una historia, pero sólo uno es una leyenda”. Es *The Legend of Zelda*, una saga de largo recorrido cuya primera entrega vio la luz en NES, donde fue el primer título en incluir una batería para poder guardar la partida. Inspirado por Peter Pan y por la infancia de Shigeru Miyamoto en Japón, el juego fue uno de los precursores del género del rol. Así, la aventura tenía una duración considerable, en parte por su desarrollo no lineal, que obligaba a Link a entablar conversación con otros personajes. Poco a poco, a lo largo de las numerosas mazmorras, el protagonista iba agenciándose armas imprescindibles para avanzar y derrotar a los jefes finales. Desde entonces, la Trifuerza no ha dejado de irradiar luz.



STREET FIGHTER II

▶MARZO DE 199 ▶LUCHA
▶CAPCOM ▶RECREATIVA
▶**Influencias en:** ***Mortal Kombat*****,** ***Killer Instinct*****,** ***Fatal Fury*****,** ***Marvel vs Capcom*****...**

LA CONSOLIDACIÓN DEL CLUB DE LA LUCHA

Capcom siempre tuvo buena mano en las salas recreativas, y *Street Fighter II* fue su obra cumbre, la que inició el furor por el género de la lucha, muy discreto hasta entonces. El control, con una palanca y seis botones, sentó cátedra, pues permitía encadenar combos de forma muy fluida, con técnicas diferenciadas para cada luchador (la primera versión del título tenía ocho jugables, pero Capcom hizo varias revisiones hasta llegar a los dieciséis). Sus tres fases de bonus (de romper un coche, un muro y barriles) también ayudaron a cautivar al público. Además, los gráficos eran una salvajada para la época y se logró trasladarlos a SNES o Megadrive.

Inició el furor por el género de la lucha uno contra uno, con unos combos que sentaron cátedra.

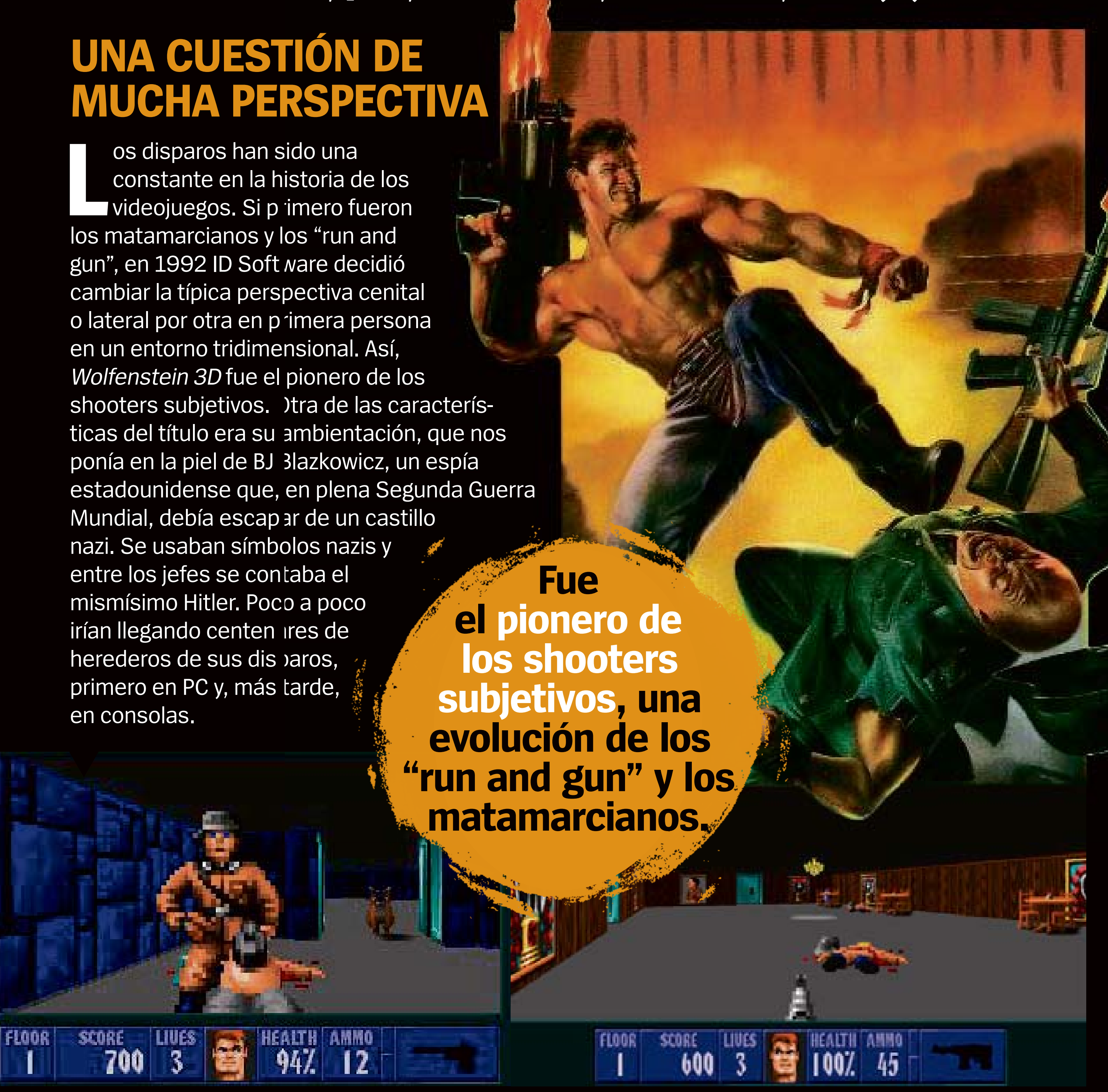
WOLFENSTEIN 3D

▶MAYO DE 1992 ▶SHOOTER ▶ID SOFTWARE ▶PC

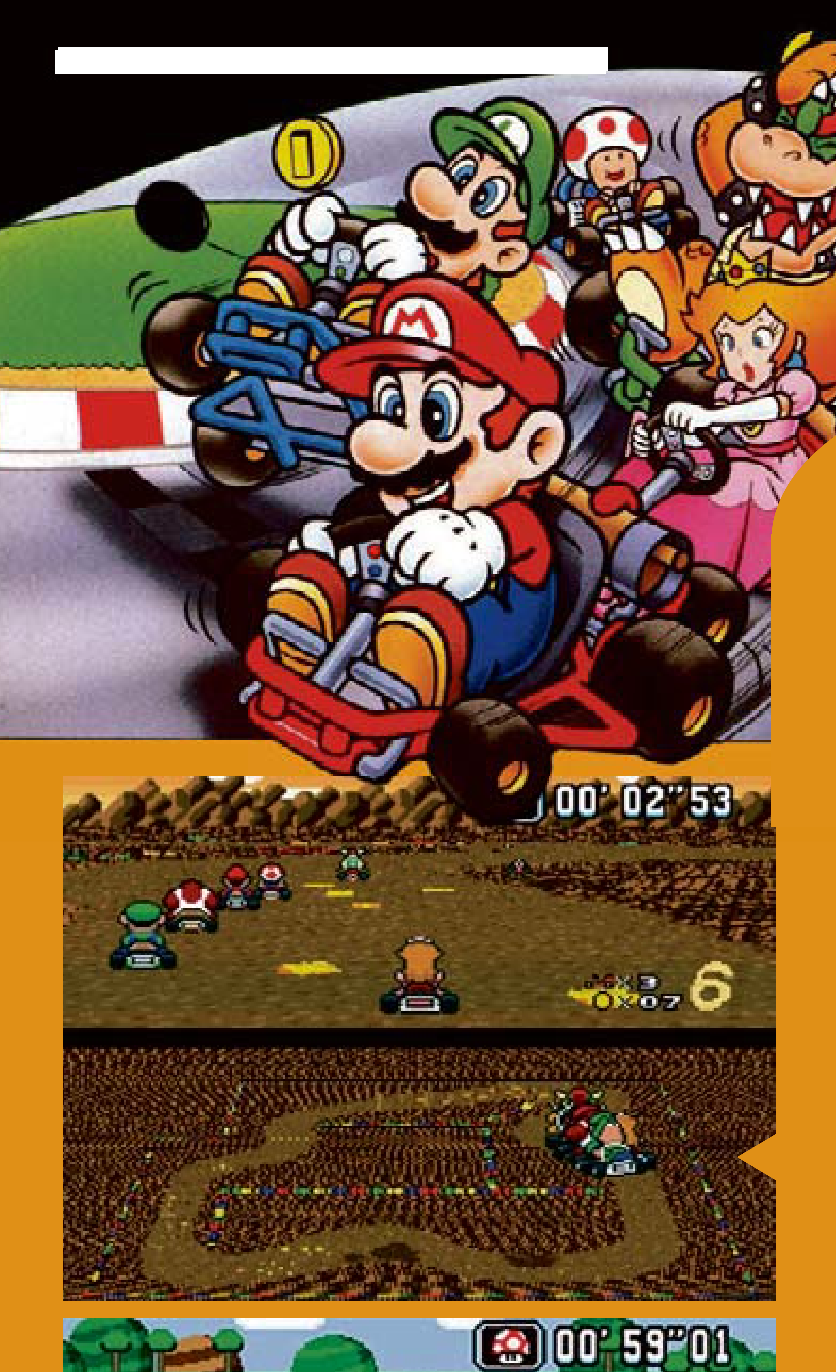
▶**Influencias en:** ***Doom*, *Quake*, *Brothers in Arms*, *Duke Nukem 3D*, *GoldenEye* y decenas más.**

UNA CUESTIÓN DE MUCHA PERSPECTIVA

Los disparos han sido una constante en la historia de los videojuegos. Si primero fueron los matamarcianos y los "run and gun", en 1992 ID Software decidió cambiar la típica perspectiva cenital o lateral por otra en primera persona en un entorno tridimensional. Así, *Wolfenstein 3D* fue el pionero de los shooters subjetivos. Otra de las características del título era su ambientación, que nos ponía en la piel de BJ Blazkowicz, un espía estadounidense que, en plena Segunda Guerra Mundial, debía escapar de un castillo nazi. Se usaban símbolos nazis y entre los jefes se contaba el mismísimo Hitler. Poco a poco irían llegando centenares de herederos de sus disparos, primero en PC y, más tarde, en consolas.



Fue el pionero de los shooters subjetivos, una evolución de los "run and gun" y los matamarcianos.



SUPER MARIO KART

- **SEPTIEMBRE DE 1992**
- **VELOCIDAD ▶NINTENDO**
- **SUPER NINTENDO**
- **Influencias en:** ***Diddy Kong Racing, Crash Team Racing, Sonic Drift...***

PLURIEMPLEO PARA EL MÍTICO FONTANERO

El género de la velocidad arcade llevaba años triunfando en los salones recreativos, y Nintendo apostó fuerte por él en la generación de los 16 bits, con *F-Zero* y, sobre todo, *Super Mario Kart*, el primer "spin off" de la mascota de la compañía, que dejó a un lado los saltos para conducir karts y enfrentarse a otros personajes de su universo. Así, se abrió una nueva senda en la que la velocidad no era el único factor para ganar: también había que usar objetos con los que lograr ventajas o fastidiar a los rivales, como caparazones, plátanos, setas... Además, incorporó un descomunal multijugador para dos pilotos.

Sus carreras con multijugador abrieron una nueva senda dentro de la velocidad arcade.



Rompió moldes al poner una chica de protagonista, además de sentar las bases de las aventuras 3D

TOMB RAIDER

▶OCTUBRE DE 1996 ▶AVENTURA DE ACCIÓN
▶PC, PLAYSTATION Y SATURN
▶**Influencias en:** ***Soul Reaver, Akuji The Heartless, Uncharted, Mirror's Edge, Beyond Good'n Evil...***

LA HEROÍNA POR EXCELENCIA

La saga *Tomb Raider* es, por múltiples motivos, uno de los juegos clave de la historia del videojuego. Primero, porque él solito, en 1996, ya definió las bases de lo que serían las aventuras 3D que disfrutaríamos en los años posteriores. Plataformas, puzles, secretos y tiros, todo junto, bajo una gran ambientación que rompió moldes a finales del siglo pasado. Aún más importante fue la presentación de un modelo femenino como protagonista, una arqueóloga inagotable que tan pronto se enfrentaba a dinosaurios como huía de un templo que se desmoronaba sin despeinarse y que, además, desafiaba las leyes de la gravedad con sus curvas. Una heroína que acabó con el topicazo del "héroe machote".

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

▶NOVIEMBRE DE 1994 ▶FÚTBOL
▶KONAMI ▶SUPER NINTENDO
▶Influencias en: *FIFA*, *Pro Evolution Soccer*, *NBA 2K*, *Top Spin* y otros simuladores.

A LA BÚSQUEDA DEL REALISMO DEPORTIVO

Antes de él, ya había habido muchos juegos de fútbol, como *FIFA International Soccer*, *Sensible Soccer* y *Kick Off*, pero *International Superstar Soccer* fue el primero en apostar fuerte por la simulación y el realismo. No en vano, es el antecesor directo de la saga *Pro Evolution Soccer*. Pese a que aún utilizaba "sprites", por haber aparecido en la era de los 16 bits, los jugadores tenían "cuerpo" y llevaban dorsales a la espalda, lo que era novedoso, dadas las limitaciones técnicas de la época.

En especial, destacaba la sensación de retransmisión televisiva. Sólo se incluían veintiséis selecciones, sin nombres reales, pero ya en 1994-1995 empezó a fraguarse la rivalidad por crear el mejor juego de fútbol y garantizarse un mercado muy goloso. Si los simuladores de balompié han llegado a ser lo que son, es en parte por el deseo de realismo que inició Konami.



Fue el primer juego de fútbol en apostar fuerte por la simulación y el realismo, ya en los 16 bits.



RESIDENT EVIL

▶MARZO DE 1996 ▶SURVIVAL HORROR
▶CAPCOM ▶PSONE Y SATURN
▶Influencias en: ***Silent Hill*****,** ***Dino Crisis*****,** ***Project Zero*****,** ***Dead Space*****,** ***Siren*****,** ***Eternal Darkness*****...**

LA MANSIÓN SPENCER, EL ORIGEN DE LA ANGUSTIA

Por algún motivo, muchos disfrutan pasando miedo, y *Resident Evil* fue el primer juego en conseguir el propósito de asustar al jugador. Hubo títulos que lo intentaron antes de él, pero fue el juego dirigido por Shinji Mikami el que sentó las bases del "survival horror". Esa denominación no era en vano, pues terror y supervivencia se engarzaban a la perfección. Por un lado, los zombis daban buenos sustos, en parte por el sistema de cámaras fijas y el rígido control; por otro, había que racionar todos los recursos, como balas, botiquines e incluso las cintas para salvar partida, lo que mantenía al jugador en tensión en todo momento. Además, los puzles jugaban con elementos macabros. Tras salir en PSOne y Saturn, se hizo un gran "remake" para Gamecube que acentuó aún más la sensación de canguelo.

Shinji Mikami fue el primero que hizo llegar el terror a los circuitos de una consola.

SUPER MARIO 64

▶JUNIO DE 1996 ▶PLATAFORMAS
▶NINTENDO ▶NINTENDO 64
▶Influencias en: ***Banjo-Kazooie*****,** ***Sonic Adventure*****,** ***Jak & Daxter*****,** ***Spyro*****...**

EL GRAN SALTO DEL FONTANERO HACIA LAS 3D

Nintendo siempre ha tenido en Mario a su personaje estrella. El fontanero italiano había brillado en los tiempos de NES y SNES merced a sus juegos de plataformas en 2D, pero cuando llegó el abismal salto generacional de N64, la compañía tuvo claro que debía darle una vuelta de tuerca a su planteamiento. Así, se apostó por una fórmula tridimensional que llevó adosados numerosos cambios, casi todos a mejor, hasta el punto de ser una de las mayores revoluciones que ha habido en la industria. El avance lineal centrado en los saltos dejó paso a una enorme libertad en la que los brincos eran una herramienta más para explorar los amplísimos escenarios, en busca de las 120 estrellas. El impacto que produjo fue tan grande, que en Hobby Consolas optamos por no calificarlo con una nota numérica.



Trasladó con maestría las plataformas en 2D a un mundo tridimensional inolvidable.



POKÉMON

▶FEBRERO DE 1996 ▶ROL

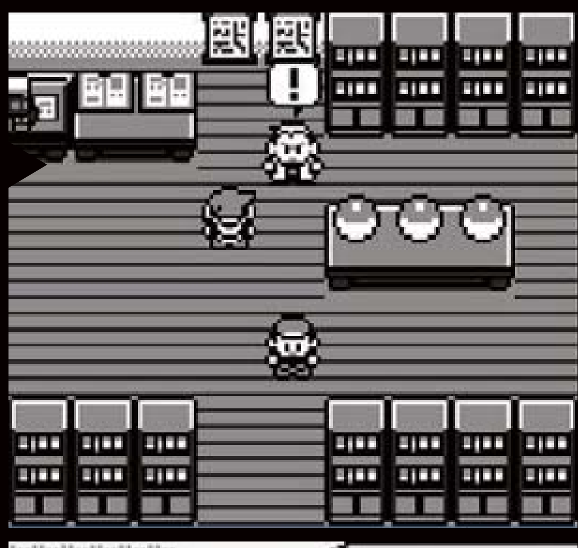
▶NINTENDO ▶GAME BOY

▶Influencias en: ***Inazuma Eleven*, *Digimon*...**

BUSCA Y CAPTURA DE MONSTRUOS EN SOCIEDAD

La etapa final de Game Boy vio nacer a su mayor fenómeno, los monstruos de bolsillo ("pocket monsters"). El objetivo era encontrar a las 150 criaturas que vivían en la región de Kanto. Para fomentar el juego social, cada entrega de la saga ha tenido siempre al menos dos versiones (*Rojo* y *Azul*, en el caso de la primera en España, a las que luego se unió la *Amarilla*), entre las que variaban algunos Pokémon, lo que obligaba a hacer uso del mítico cable Link para intercambiar a esas "rarezas" con algún amigo que tuviera la otra edición. También los combates admitían el multijugador, para ver quién tenía el mejor equipo. Por estas criaturas, hasta se creó un periférico para poder transferirlas al *Pokémon Stadium* de Nintendo 64: el celebérrimo Transfer Pak.







Su lado social, posibilitado por el cable Link, hizo de Pokémon todo un fenómeno.



FINAL FANTASY VII

▶ENERO DE 1997 ▶ROL
▶SQUARE ▶PS ONE
▶Influencias en:
Kingdom Hearts,
Vagrant Story,
Skies of Arcadia...

UNA FANTASÍA DE LEYENDA

Para muchos, *Final Fantasy VII* es el mejor juego de la historia, y no son pocos los ruegos que ha recibido Square Enix para hacer un "remake" de la historia de Cloud, Aeris, Tifa, Sefirot y compañía, unos personajes cuyo carisma marcó a una generación. Fue la primera entrega de la saga que llegó a Occidente y supuso la consolidación del rol fuera de las fronteras de Japón. Tanto es así, que es el segundo juego más vendido de la historia de PSOne, con casi 10 millones de copias, sólo por detrás del primer *Gran Turismo*.

Gracias a la potencia de la consola de Sony, fue el primer RPG que usaba gráficos tridimensionales y secuencias de animación, en lugar de "sprites". Su tamaño era tal que se dividía en tres discos, algo que habría sido imposible incluir en los antiguos cartuchos. Lo mismo sucedió con la excepcional banda sonora de Nobuo Uematsu, que, en su versión comercial, constaba de cuatro discos. ¿Se lanzará algún día el solicitado "remake"?

Consolidó el rol fuera de las fronteras de Japón con su historia y sus gráficos 3D

LOS 30 + [redacted]

GRAND THEFT AUTO

▶NOVIEMBRE 1997 ▶AVENTURA ▶DMA DESIGN ▶PSONE, PC

▶**Influencias en:** ***la serie GTA*, *Fallout 3*, *Saints Row*, *Fable*, *Infamous*...**



Ser el malo y plantar cara a la policía, era impensable en los juegos anteriores.

LIBERTAD PARA SER EL "MALO" DE LA PELI

Que *GTA* es uno de los referentes de la industria del videojuego no es nada nuevo. Desde su primera y poco vistosa entrega, el germen ya estaba ahí: una ciudad para recorrer libremente, un desarrollo por misiones y, lo fundamental, trabajar para diferentes mafiosos y personajes, lo que nos daba carta blanca para ser el "malo". Robar coches, atropellar peatones... fue un cambio impensable para una industria que seguía viendo los juegos como algo para los niños, a pesar de la creciente edad de los jugadores.

El planteamiento explotó realmente con su salto a las 3D en 2001, con la llegada de *GTA III*, la primera entrega poligonal, que llevó la fórmula -y la polémica- hasta nuevas cotas de calidad, que aún hoy se siguen refinando.



METAL GEAR SOLID

- SEPTIEMBRE DE 1998
- AVENTURA
- KONAMI ▶PSONE
- **Influencias en:** *Assassin's Creed*, *Thief*, *Splinter Cell*...

EL INICIO DEL CINE JUGABLE

Hideo Kojima había hecho ya dos entregas previas de *Metal Gear*, pero fue la de PSOne la que marcó un hito en la industria, con una jugabilidad que convertía el sigilo en su piedra angular. Sin embargo, la gran novedad fue la utilización de una historia adulta contada con un guión y una presentación sin precedentes. Con decenas de escenas de vídeo y de códec con voces "reales", el argumento trataba temas como el terrorismo, la amenaza de la energía nuclear, los niños-soldado... El carisma del protagonista sólo era comparable al de los geniales jefes finales. Kojima marcó una nueva forma de hacer videojuegos.

El tono adulto de su guión y el empleo del sigilo marcaron una nueva forma de hacer videojuegos.

HALF-LIFE



▶**NOVIEMBRE 1998** ▶**SHOOTER**

▶**VALVE SOFTWARE** ▶**PC Y PS2**

▶**Influencias en:** ***BioShock, Thief, Deus Ex, Splinter Cell...***

ATMÓSFERA Y TRAMA TAMBIÉN IMPORTAN

A principios de los 90, las bases de los principales géneros ya estaban casi definidas... pero aún distaba mucho camino hasta llegar a los actuales juegos. En el caso de los shooters, *System Shock* fue uno de los pioneros en otorgar peso a la trama y el guión, así como a la atmósfera... pero no fue hasta la llegada de *Half-Life* cuando esos elementos explotaron su potencial. La cuidada historia de Gordon Freeman y el portal que conecta la base de investigación Black Mesa con el mundo alienígena Xen llevaron el género más lejos, apoyados, además, por una atmósfera de juego que hasta flirteaba con el terror. Y *Half-Life 2* llevó este estilo aún más lejos...

La narración y la atmósfera comenzaron a importar hasta en géneros donde no eran lo principal...

sentó la base de un nuevo género dentro de las carreras: **la simulación.**

GRAN TURISMO

▶DICIEMBRE DE 1997 ▶VELOCIDAD ▶POLYPHONY DIGITAL ▶PSONE

▶Influencias en: ***Forza Motorsport*, *rFacto* , *Project CARS*, *Shift*...**





EL SIMULADOR DE CONDUCCIÓN REAL

Durante años, Kazunori Yamauchi soñó con recrear en un juego la sensación real de estar conduciendo un coche. Fue la llegada de la primera PlayStation y la potencia gráfica de sus polígonos lo que le permitió sentar las bases de una nueva dimensión dentro del género de las carreras de coches: la de la simulación, merced a un exigente control que obligaba a tener tiento con el acelerador, el freno y el volante, a diferencia de lo que había sucedido hasta entonces con los arcades de conducción, que vivían de los derrapes y la velocidad desenfrenada.

El otro elemento sobre el que *Gran Turismo* empezó a forjar su leyenda fue la recreación realista de los vehículos. La primera entrega constaba ya de 140 coches, de fabricantes como Nissan, Chrysler, Toyota o Aston Martin. El género de la simulación empezaba una larga andadura hacia el realismo máximo.



EVERQUEST

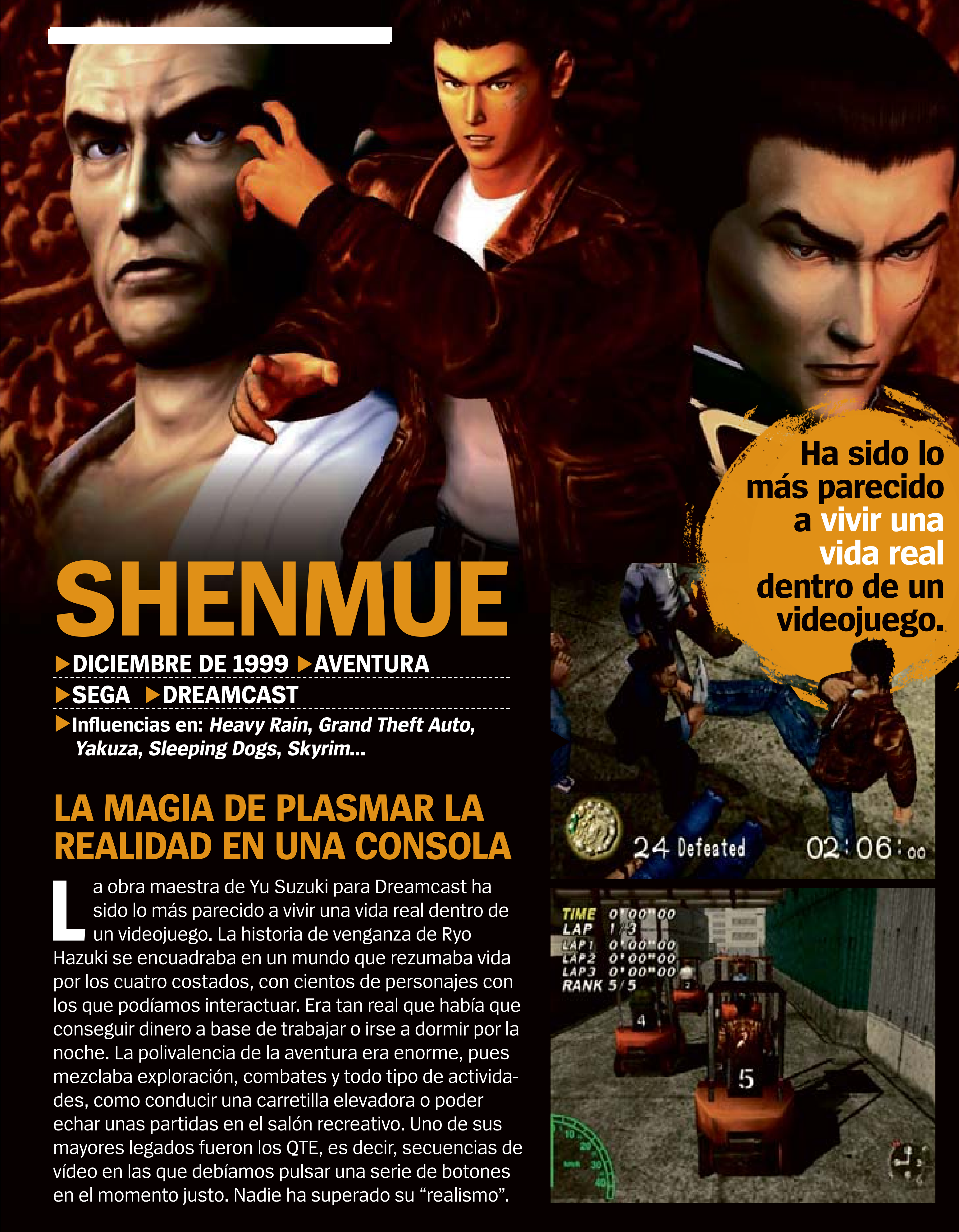
▶MARZO DE 1999 ▶MMORPG ▶PC

▶Influencias en: *Star Wars Galaxies, World of Warcraft, DC Universe Online* y muchos más.

MARCANDO EL CAMINO DE LAS AVENTURAS ONLINE

Ultima Online fue uno de los pioneros en el rol online, junto con algunos títulos de la coreana NCsoft, pero el que lo llevó al gran público en Occidente y refinó el género de los MMORPG tal y como conocemos hoy en día fue *Everquest*, lanzado en 1999. Era un título vistoso, gracias a sus gráficos 3D, sencillo a la hora de jugar y con una historia insuperable, que consiguió crecer en contenido gracias a un total de 20 expansiones (cuotas mensuales incluidas durante mucho tiempo). Su éxito fue tal que en EE.UU. fue el MMORPG más exitoso durante 5 años seguidos, con más de 450.000 usuarios.

El MMORPG cautivó al gran público occidental gracias a la sencillez de manejo de este mítico título.



Ha sido lo más parecido a vivir una vida real dentro de un videojuego.

SHENMUE

▶DICIEMBRE DE 1999 ▶AVENTURA

▶SEGA ▶DREAMCAST

▶**Influencias en:** ***Heavy Rain*, *Grand Theft Auto*, *Yakuza*, *Sleeping Dogs*, *Skyrim*...**

LA MAGIA DE PLASMAR LA REALIDAD EN UNA CONSOLA

La obra maestra de Yu Suzuki para Dreamcast ha sido lo más parecido a vivir una vida real dentro de un videojuego. La historia de venganza de Ryo Hazuki se encuadraba en un mundo que rezumaba vida por los cuatro costados, con cientos de personajes con los que podíamos interactuar. Era tan real que había que conseguir dinero a base de trabajar o irse a dormir por la noche. La polivalencia de la aventura era enorme, pues mezclaba exploración, combates y todo tipo de actividades, como conducir una carretilla elevadora o poder echar unas partidas en el salón recreativo. Uno de sus mayores legados fueron los QTE, es decir, secuencias de vídeo en las que debíamos pulsar una serie de botones en el momento justo. Nadie ha superado su "realismo".



Como Neo en Matrix, Max Payne fue un pionero en el uso del tiem. o bala.

MAX PAYNE

▶JULIO DE 2001 ▶SHOOTER
▶REMEDY ENTERTAINMENT ▶PC
▶Influencias en: *Enter the Matrix*, *Alan Wake*, *Red Dead Redemption*, *Braid*...

PERCUTIENDO EL GATILLO AL RALENTÍ

El llamado "tiempo bala" se ha convertido en algo muy frecuente en los videojuegos y en el cine. Neo sentó cátedra en *Matrix*, y *Max Payne* fue el primer juego en hacer uso de él. El desarrollo era el de un shooter en tercera persona, con la peculiaridad de que podíamos ralentizar la acción para poder apuntar con mayor precisión. El argumento, que se centraba en la búsqueda de venganza de un antiguo detective de Nueva York, también tenía su punto, pues no estaba contado con vídeos al uso, sino con viñetas de cómic de estilo noir (el guionista fue Sam Lake, el mismo que el del genial *Alan Wake*).



NINTENDOGS

▶ABRIL DE 2005 ▶SIMULADOR
▶NINTENDO ▶NINTENDO DS
▶**Influencias en:** ***EyePet*, *Brain Training*, *English Training*, *Trauma Center*...**

CAPTANDO PÚBLICO CON MUCHO TACTO

DS fue la primera consola en atraer a gente que nunca hubiese estado en contacto con los videojuegos. Lo hizo en buena medida gracias a *Touch Generations*, una serie de juegos que sacaban el máximo partido a la pantalla táctil de la consola, mucho antes de que llegaran los móviles inteligentes. En el caso de *Nintendogs*, se trataba de un simulador que invitaba a cuidar diferentes razas de perros. Más tarde, le sucederían los retos mentales de *Brain Training* y muchos más.

GUITAR HERO

▶NOVIEMBRE DE 2005 ▶MUSICAL
▶HARMONIX MUSIC S STEM ▶PS2
▶**Influencias en:** ***Rock Band*, *DJ Hero*, *Band Hero*, *Wii Music*...**

APRENDIENDO A TOCAR LA GUITARRA ELÉCTRICA

Los videojuegos son una gran herramienta para recrear diversos ámbitos. Por eso, Harmonix se decidió a crear un periférico que simulara el más famoso de los instrumentos musicales: la guitarra. Más tarde, la misma compañía erigió la saga *Rock Band*, q ıe, poco a poco, añadió nuevos utensilios, como una batería, un micro o un teclado. Puro rock & roll.



Sus pruebas y el control con el Wiimote atrajeron al público menos experto.

Wii SPORTS

▶NOVIEMBRE 2006 ▶DEPORTIVO

▶NINTENDO ▶Wii

▶Influencias en: *Kinect Sports, Sports Champions, Wii Fit, Just Dance...*

UN SENSOR PARA DOMINARLOS A TODOS

A finales de 2006, Nintendo revolucionó la industria de los videojuegos con Wii, una consola que apostaba por la detección de movimientos como formato de control. Su adalid fue *Wii Sports*, un juego que se incluía de serie en la caja de la consola y que constaba de tenis, béisbol, golf, boxeo y lanzamiento de bolos. La excusa de hacer ejercicio y la novedad que suponía el sensor de movimiento causaron un terremoto que atrajo a millones de personas, muchas de las cuales jamás habían sentido interés por los videojuegos, incluso en colectivos como el de la tercera edad, pues el salón se convertía en una reunión social. Tanto es así que *Wii Sports* es el título más vendido de la historia, con 82 millones de copias. Además, ayudó a Nintendo a consolidar la figura de los Miis.



GEARS OF WAR

▶NOVIEMBRE DE 2006 ▶SHOOTER EN TERCERA PERSONA

▶EPIC GAMES ▶XBOX 360 Y PC

▶Influencias en: *Uncharted*, *Tomb Raider*, *Resident Evil 6*, *The Order 1886*...

SERRANDO LOCUST DESDE LA BARRERA

Xbox 360 dio un salto de gigante con la aparición de este título, a cargo de Epic Games, el estudio creador del recurrente motor Unreal. Su mayor aportación a la industria fue la introducción de un botón contextual con el que los protagonistas (Marcus Fénix y Dominic Santiago) podían parapetarse tras todo tipo de coberturas, para disparar y ocultarse instantáneamente de las balas de los Locust, unos monstruos que ya son un auténtico icono. Junto a eso, otro elemento que ayudó a la nueva IP a consolidarse fue la crudeza visual y jugable, ejemplificada por el Lancer, una suerte de fusil-motosierra con el que se podía hacer picadillo a los enemigos en el cuerpo a cuerpo. Su cooperativo local y online, junto con su competitivo, en la línea de lo que ya había hecho *Halo* en la primera Xbox, fue otro factor clave en su éxito.

El sistema de coberturas asociado a un botón contextual fue su mayor aportación a la industria.

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

▶NOVIEMBRE 2007 ▶SHOOTER
▶ACTIVISION ▶PS3, 360, PC, Wii
▶Influencias en: *Battlefield*, *Killzone*, *Titanfall*, *Bulletstorm*...

EL COMIENZO DE LA PROLIFERACIÓN BÉLICA

Infinity Ward no inventó los shooters bélicos, pero este título lo popularizó hasta extremos insospechados en consola. Si anteriormente los disparos multijugador en primera persona eran coto del PC, con este título el género alcanzó nuevas cotas de éxito gracias a PS3 y 360. La clave de su éxito residió en su modo multijugador, prácticamente infinito, con experiencia, niveles y desbloqueables "a punta pala". La fórmula fue imitada hasta la saciedad tras él, pero el primer *Modern Warfare* también presentaba un modo Campaña rompedor, en el que había incluso un nivel en Chernóbil, un lugar de infausto recuerdo para la humanidad. Supuso también dejar atrás la II Guerra Mundial...

Popularizó el shooter online hasta hacerlo el género más prolífico de PS3 y 360.



Ha devuelto la gloria a la dificultad, un factor que ya parecía cosa del pasado.

DARK SOULS

▶SEPTIEMBRE DE 2011 ▶ROL ▶FROM SOFT ARE ▶PS3, XBOX 360 Y PC

▶Influencias en: ***Dragon's Dogma Dark Arisen*, *Bound by Flame*, *Project Beast*...**

LOS JUEGOS DIFÍCILES NO ESTABAN MUERTOS

Antiguamente, la dificultad era un elemento inherente a muchos juegos. Con ella se paliaba, en cierta medida, la menor duración de los títulos (en muchos ni siquiera había posibilidad de guardar la partida) y, en el caso de las recreativas, se garantizaba que el jugón de turno tuviese que gastar más de una moneda. Los propios niveles o la ausencia de continuaciones obligaban a andarse con cuidado. Poco a poco, esa dificultad se fue perdiendo, en pos de desarrollos lineales y prestos a la técnica de ensayo y error.

Sin embargo, *Dark Souls* y su predecesor, *Demon's Souls*, le devolvieron su gloria a la dificultad, con decenas de jefes infernales y pocas pistas sobre lo que hacer. ¿Quién no se ha sentido tentado de arrojar el mando por la ventana?





ANGRY BIRDS

▶DICIEMBRE DE 2009 ▶PUZLE
▶ROVIO ENTERTAINMENT ▶MÓVIL
▶**Influencias en:** ***Bad Piggies***

NI HITCHCOCK LO HUBIERA IMAGINADO

Los smartphones, con sus pantallas táctiles, se han convertido en una herramienta indispensable en la vida cotidiana, y Rovio Entertainment fue la primera en explotarlos en el plano de los juegos. Con un planteamiento de puzle, que nos obliga a derribar una serie de defensas con diversos tipos de pájaros, el juego supuso un auténtico boom, lo que contribuyó al afianzamiento del modelo “free-to-play”, es decir, juegos gratuitos que exigen pagos para poder disfrutarlos al cien por cien.







MINECRAFT

▶MAYO DE 2009 ▶SANDBOX
▶MOJANG ▶PC
▶**Influencias en:** ***Terraria, CastleMiner...***

IMAGINANDO COSAS BLOQUE A BLOQUE

Aunque el lanzamiento de la versión final fue a finales de 2011, ya en 2009 estaba en marcha la beta de PC de *Minecraft*, un juego que luego ha ido llegando a más plataformas, como Xbox 360 y PS3. Su desarrollo, encuadrado en el género del “sandbox”, ofrece una libertad total, con un sistema de bloques que permite crear cualquier escenario imaginable. El juego de Mark ‘Notch’ Persson es un referente de la cultura indie, que apuesta por fórmulas y diseños alejados de lo convencional.


Colección
HOBBY
CONSOLAS







La seguridad es algo que te da la experiencia.
Y el sistema de frenado de emergencia anti-colisiones múltiples,
el sistema de detección de fatiga,
el control de velocidad de crucero adaptativo "ACC",
la cámara de marcha atrás, el Mirror Link,
la función de frenado de emergencia en ciudad,
la selección de perfiles de conducción,
el Fr
y el

Nuevo Volkswagen Polo.
Nunca un Polo te dio tanta seguridad.

Volkswagen Polo Edition 1.0 75 CV/ 55 kW 3p por 9.600€*:	
Aire acondicionado	Sistema Start&Stop
Connectivity Package (Bluetooth y USB)	Airbags frontales, laterales y de cabeza
Radio CD con pantalla táctil a color de 5"	Control de presión de neumáticos
4 altavoces	Faros halógenos y luz de marcha diurna
Sistema de frenado anti colisiones múltiples	Retrovisores térmicos con ajuste eléctrico
ESC, ABS	Elevalunas eléctricos
Asistente de arranque en pendientes	Anclajes Isofix
Un árbol de serie para neutralizar las emisiones de CO_2 de los primeros 3.030 km (conoce más en ThinkBlue.es)	

Descubre toda la seguridad del nuevo Polo en nuevopolo.com



Síguenos en:





Das Auto.

Volkswagen Polo Edition 1.0 75 CV/ 55 kW 3p: consumo medio (l/100 km): 4,8. Emisión de CO_2 (g/km): 108.

*PVP recomendado en Península y Baleares de 9.600€ para un Volkswagen Polo Edition 1.0 75 CV/ 55 kW 3p (IVA, transporte, impuesto de matriculación, descuento de marca y concesionario y Plan PIVE 5 incluidos), siempre que se entregue a cambio un coche de más de 10 años y se financie a través de Volkswagen Finance EFC S.A., según condiciones contractuales un capital mínimo de 8.500€, con una permanencia mínima de la financiación de 36 meses. La oferta de financiación lleva asociada la contratación de un seguro con la Compañía Zurich de la modalidad de todo riesgo con franquicia de 300€, para reparaciones efectuadas en la Red Oficial Volkswagen, para mayores de 25 años en el momento de la contratación, mediado por Volkswagen Insurance Services Correduría de Seguros, S.L. inscrita en el Registro Especial de Sociedades de Correduría de Seguros con la clave J-0667. Oferta válida para clientes particulares y autónomos hasta 30/06/2014 o finalización del Plan PIVE. Incompatible con otras ofertas financieras. Modelo visualizado: Polo Sport con opcionales.